2 RAZY WIĘKSZE DVD

PEŁNE WERSJE

HITMAN: KONTRAKTY PL

PANZER ELITE ACTION PL

NOCNA STRAŻ PL

PIERWSZA WOJNA ŚWIATOWA PL

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

NUMER 12/2007 (146) GRUDZIEŃ CENA 14 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

# CD ACTION®

www.cdaction.com.pl

KALENDARZ PODKŁADKA POD MYSZ

KALENDARZ 2008

196 STRON

MEGARECENZJA

## CRYSIS

RECENZJE

**KANE & LYNCH**
DEAD MEN

**CALL OF DUTY 4**
MODERN WARFARE

**NEED FOR SPEED**
PROSTREET

**GEARS OF WAR**

**UNREAL TOURNAMENT III**

**HELLGATE**
LONDON

**TIMESHIFT**

TEMATY NUMERU

**TOM CLANCY'S ENDWAR**

**DEAD ISLAND**

NIE TYLKO GRAMY

**MEGAKONFIGURATOR**

HitIT 2007

**WIELKI PLEBISCYT**
ZAGŁOSUJ NA NAJLEPSZY PRODUKT ROKU 2007

gadżet™ 2008

Najbardziej oczekiwana gra RPG roku.
JUŻ W SPRZEDAŻY!

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

PIĘĆ LAT KLARY W „CD-A"

Oprócz pisma i płyta stanowią integralną [illegible] nie mogą być sprzedawane oddzielnie

# Największa premiera 2007 roku!

## Gra komputerowa na podstawie proszy Andrzeja Sapkowskiego.

Wciel się w Geralta, legendarnego zabójcę potworów, mimo woli wciągniętego w intrygi sił walczących o władzę nad światem. Podejmuj decyzje i przewiduj ich konsekwencje, w grze, w której jak nigdy dotąd pochłonie Cię niesamowita opowieść.

3 tryby pracy kamery: izometryczny, TPP oraz znad ramienia

Największe żyjące miasto w historii RPG - Wyzima, stolica Temerii

Nowatorski i bardzo spektakularny system toczenia walk

Szukaj w dobrych sklepach.

PATRONI MEDIALNI

www.thewitcher.com
www.thewitchermobile.com

Powered by BioWare aurora 2007 engine

© 2007 CD Projekt Sp. z o.o. BioWare, BioWare Aurora Engine, BioWare Logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wiedźmin na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich właścicieli.

Gra komórkowa Wiedźmin tylko w PLAY

# WIEDŹMIN

## — GRA KOMPUTEROWA —

CD-ACTION OCENA 9,5/10

h.t. CLOCK 12/2007 OCENA 5,5/6

WP.PL OCENA 9,3/10

IGN.COM READERS' CHOICE AWARD OCENA 8,5/10

GAMESPOT OCENA 8,5/10

**Kolejny numer CDA ukaże się już 31.12.2007!**

# ŚWIĘTNIE JEST!

**Poprzedni** numer CDA uznaliśmy w redakcji niemal jednogłośnie za najlepszy w historii, jeśli idzie o zestaw gier, które w nim zrecenzowaliśmy. I choć oczekiwałem, że w kolejnym też będzie co czytać, anim przypuszczał, że CDA 12/07 pośle poprzednika na deski. **Jeśli miesiąc temu mieliśmy Złotą Jesień (dla gracza), tak teraz zanosi się na Diamentową Zimę.** I nieważne, że za oknem jeszcze szaro, mokro i smutno. Jeśli spojrzysz na ten numer CDA, zaraz usłyszysz dźwięk dzwonków przy saniach Świętego Mikołaja, a w powietrzu zawirują śnieżnobiałe płatki śniegu.

Skoro o świętym Mikołaju mowa, to – zanim przejdziemy do omówienia zawartości pisma – powiedzmy parę słów o prezentach, które dla Was przygotowaliśmy. Po pierwsze – **48 (!) stron więcej**. Wszyscy czytelnicy z przyjemnością pewnie zważą w ręku blisko 200-stronicowe pismo, ci starsi stażem westchną coś o Starych Dobrych Czasach, gdy była to standardowa objętość CDA. Tylko że wtedy były w nim 2 CD i kosztowało 18 zł. No i żadnych gadżetów. A w tym macie przecież fajny bajer, czyli hmmm... **kalendarzopad**. Nawet redakcyjny malkontent Eld powiedział, że to – jego zdaniem – najlepszy dodatek, jaki kiedykolwiek dołączyliśmy do pisma. Możecie się z nim zgodzić albo i nie, ale bez wątpienia jest to coś przydatnego i niestandardowego, czego nikt inny poza czytelnikami CDA w Polsce nie ma.

Prezentem, z którego też pewnie wielu będzie zadowolonych, są pełne wersje gier. Hitman – tego pana przedstawiać nie trzeba i chyba nikt nie ośmieli się mówić, że gra nie jest z najwyższej półki. Poza tym udało się nam zgrać datę wydania z premierą kinową filmu o takim samym tytule. A i pozostałe tytuły też powinny się Wam spodobać – bo mamy bardzo świeżą grę akcji (Panzer Elite Action) i niestarą action-RPG na motywach powieści „rosyjskiego Sapkowskiego", czyli Nocną Straż. Na koniec RTS osadzony w dość rzadko wykorzystywanych realiach – I wojny światowej. Do tego demko Crysisa (swoją drogą, prawie 2 GB... co za czasy). A na deser teledysk deathmetalowego Vadera – „Sword of the Witcher". (Aha – co roku tradycyjnie wspominam o „przekleństwie numeru", czyli fatum, które sprawia, że chcieliśmy dać do tego wydania jakąś hitową grę, ale coś nam pokrzyżowało szyki. No więc powiem, że i w tym roku tradycji stało się zadość. Ale, ale... od razu informuję, że owa godna uwagi gra pojawi się już w następnym numerze. Na bank!)

Myślę, że mimo wszystko **najpiękniejszym prezentem dla Was będzie jednak zawartość samego pisma**. Powiem tylko tyle, że zaledwie dwie gry ze zrecenzowanych (pomijając polonizację) NIE dostały znaku jakości, a oceny poniżej 8 są w tym numerze rzadkie jak śmietana w sklepie z czasów PRL-u. Prawdę mówiąc, wywaliliśmy sporo tekstów „okołogrowych", byle zmieścić wszystkie opisy produkcji, których braku byście nam nigdy nie wybaczyli. Lecz i tak nawet tytuły takie jak najnowszy Settlers, Jericho czy NBA 08 muszą poczekać do wydania styczniowego. W głowie się nie mieści, bo w każdym innym CDA śmiało mogłyby robić jeśli nie za gwiazdę numeru, to choć za „top elite" wymieniana na okładce.

**Jeśli Wy nie zagracie w Hitmana, Hitman zagra dla Was!**

No dobra, ale konkretnie... Po pierwsze – Crysis. Czy naprawdę trzeba coś więcej mówić? Trzeba? OK. Tytuł jest bardzo ważny dla graczy, ale i dla branży, gdyż jego ewentualny sukces (oraz sprzedaż) będzie dla wielu dużych firm sygnałem, że warto (nadal) inwestować w PC-branżę. Zatem zaciskamy kciuki... ale taryfy ulgowej przy recenzji nie stosujemy. Swoją drogą, tekst liczy 8 stron – pod tym względem jest to absolutny rekord CDA. I taka refleksja – na co TERAZ będziemy z utęsknieniem czekać? Może na Assasin's Creeda?

Potem mój cichy faworyt, czyli najnowsze Call of Duty. Mniamuśna gra, tyle powiem. Brutalny, ale wciągający Kane & Lynch, „polski" Gears of War, dynamiczny Unreal Tournament III, soczysty TimeShift, najnowszy Need for Speed, demoniczny Hellgate... Aż się w oczach mieni i sam człek nie wie, od czego zacząć lekturę. Sobie i wam życzę takich problemów w każdym numerze CDA w 2008 roku.

A przecież nie samymi recenzjami numer stoi – w Tematach Numeru warto zaznaczyć obecność polskiego (rodem z Techlandu) survival horroru, innego niż wszystkie, który również powinien namieszać w świecie. Może nie na miarę Wiedźmina (wiecie, że w kilka dni zeszło w Polsce coś około 50 000 legalnych kopii?!), ale wystarczająco, by warto było się Dead Island przyjrzeć z bliska. Podobnie jak i EndWar – co uczyniliśmy u samego źródła, jak zawsze zresztą. A tu jeszcze zapowiedzi, stałe działy (w tym jeden nowy, poświęcony modowaniu gier), sprzęt, atrakcyjne konkursy...

***Krótko mówiąc – miłej lektury, miłej zabawy!***

*Jerzy Poprawa*

**Wesołych Świąt! Wszystkim graczom! Wypasionych GF 8800 pod choinką, zero zwisów, 300 fpsów w każdej grze, 1000 wpisów na high-score i samych hitów na naszych DVD – życzy ekipa CDA.**

PS Wrześniowy numer CDA (ten z wiedźmińskim kompendium) sprzedał się (według naszych obliczeń) w nakładzie blisko 130 000 egzemplarzy. To nasz najlepszy wynik od ładnych paru lat. Mamy cichutką nadzieję, że grudniowy sprzeda się... może i lepiej? Kto wie? Teraz wszystko zależy już tylko od Was, bo my daliśmy z siebie wszystko. Jak co miesiąc zresztą.

PS2 A niejakiej Klarze stuknęło właśnie 5 lat. :)

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl
grudzień 2007 (146)

**REDAKCJA**
50-107 Wrocław, ul. Suknennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa
Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Tymon Smektała, Jacek Smoliński
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Łukasz Bonczol, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Grzegorz Karaś, Zygmunt Kraczkowski, Michał Kuszewski, Marek Lenc, Maciej Lewczuk, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Andrzej Sitek, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

**WYDAWCA**
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516 31 73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

# SPIS TREŚCI

**ENDWAR**

Wybraliśmy się aż do Szanghaju, by zobaczyć pierwszą w historii strategię, w której twój głos naprawdę się liczy... Więcej na s. 042.

## Po prostu gramy

### RÓŻNOŚCI


Zawartość Cover DVD ... 008
Kalejdoskop ... 012
Gamewalker ... 054
Prenumerata ... 180
Hit IT ... 184
Gadżet 2008 ... 147
Action Redaction ... 190
Tipsy ... 194


### ZAPOWIEDZI


Turok ... 018
Sabotage ... 022
Numen: Contest of Heroes ... 026
Europa Universalis: Rome ... 028
Dracula: Origin ... 030
Edge of Twilight ... 032
Bionic Commando ... 036


### TEMATY NUMERU


Dead Island ... 038
EndWar ... 042


### ZA PIĘĆ DWUNASTA


The Club ... 052


### RECENZJE


Crysis ... 066
Call of Duty 4: Modern Warfare ... 076
Gears of War ... 082
Need for Speed ProStreet ... 088
TimeShift ... 092
Unreal Tournament III ... 096
Hellgate: London ... 102
Kane & Lynch: Dead Men ... 108
Blazing Angels 2 ... 114
World in Conflict PL ... 118

**KASZANKA**
Dracula: The Days of Gore ... 122

**EDYCJE KOLEKCJONERSKIE**
Wiedźmin ... 120


### O GRACH INACZEJ


Życie w Sieci ... 126
Mody do gier ... 128
Odmienne stany grywalności ... 130
Interwencja – Wiedźmingate ... 132

**CRYSIS**

Długo oczekiwany tytuł wreszcie na PC. Kolejna rewolucja? Czytaj w największej recenzji w dziejach CDA – s. 066.

## Nie tylko gramy

### RÓŻNOŚCI


Na luzie ... 136
Temat numeru: Konfigurator na święta ... 140
Newsy sprzętowe ... 164
Wademekum: Gimp, cz. 2 ... 174
Nie daj się nabrać ... 176
Magazyn ... 182


### TESTY SPRZĘTU


Karta graficzna
Zotac 8800GT AMP! Edition ... 166
Procesor Intel Core 2 QX9650 ... 167
Myszki Razera dla graczy – Diamondback 3G oraz Lachesis ... 168
Klawiatura Logitech G15 oraz pad Genius MaxFire Grandias 12V ... 170
Słuchawki Creative Aurvana X-Fi oraz głośniki Creative I-Trigue 3000 ... 172

**MEGAKONFIGURATOR**

Szczegółowo testujemy 12 zestawów komputerowych dla graczy! Co wybrać, żeby Crysis działał w wysokiej rozdzielczości? Czytaj na s. 140.

## INDEKS GIER


Bionic Commando ... 036
Blazing Angels 2 ... 114
Call of Duty 4 Modern Warfare ... 076
Club, The ... 052
Crysis ... 066
Dead Island ... 038
Dracula: Origin ... 030
Dracula: The Days of Gore ... 122
Edge of Twilight ... 032
EndWar ... 02
Europa Universalis: Rome ... 028
Gears of War ... 082
Hellgate: London ... 102
Kane & Lynch: Dead Men ... 108
Need for Speed ProStreet ... 088
Numen: Contest of Heroes ... 026
Sabotage ... 022
TimeShift ... 092
Turok ... 018
Unreal Tournament III ... 096
Wiedźmin EK ... 120
World in Conflict PL ... 118



KORR MP3 PLAYER

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

## W SKRÓCIE

### PEŁNE WERSJE GIER
- Hitman: Kontrakty PL
- Panzer Elite Action PL
- Nocna Straż PL
- Pierwsza Wojna Światowa PL

### DEMA
- Crysis
- Hero's Puzzle Path
- Luxor 3
- Sam & Max S2E1: Ice Station Santa
- Zenerchi

### BONUS
- Action Mag #97
- Bonus
- Emo-Kouncik #53
- Esensja #70
- FAQ
- FotoSmuggler 12/07
- FPP MegaZin #73
- GTA Corner
- Mokra robota – trailer
- Tapety [od enkiego]
- Tawerna RPG
- Wiedźmin wg Vadera – teledysk

### GAMEPLAYE
- Blazing Angels 2
- Call of Duty 4
- Crysis
- Hellgate: London
- Kane & Lynch: Dead Men
- Need for Speed ProStreet
- TimeShift

### TRAILERY
- Assassin's Creed
- Beowulf
- Bionic Commando
- BlackSite: Area 51
- Unreal Tournament III

### WADEMEKUM
- GIMP 2.4.1

PEŁNA WERSJA

# Hitman
## Kontrakty/Hitman: Contracts PL

[WIN 98/2K/XP/VISTA, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.1]

**Trzecia,** najbardziej chyba kontrowersyjna – z różnych powodów – część serii Hitman. I wbrew obiegowej opinii, że to skradanka – grać można na bardzo wiele różnych sposobów, także tak jak w shooterach. Polecamy ją wszystkim tym, którzy w grach cenią sobie brak ograniczeń.

PEŁNA WERSJA

# Nocna Straż PL /Night Watch

**Interaktywna** Nocna Straż, w oryginale Night Watch, to swoisty ciąg dalszy, a poniekąd także egranizacja ekranizacji powieści Siergieja Łukjanienki o tym samym tytule. W ich świecie istnieją Inni – ludzie o zgoła nieludzkich możliwościach przemiany w zwierzęta, rzucania czarów, wchodzenia w Mrok – świat istniejący równolegle do naszego. Przy ich pomocy Inni walczą z... innymi Innymi – konflikt ten zaś jest niczym innym jak kolejnym przejawem odwiecznego starcia Dobra i Zła. Ich agenci tworzą Nocną Straż, której zadaniem jest chronienie ludzi przed zakusami sługusów ciemności. Z drugiej strony zaś stoi Dzienna Straż, która zadbać ma, by ludzie nie byli „ulepszani" na siłę przez posłańców światłości. Nie inaczej jest w samej grze, która – jak przystało na strategię turową stworzoną w oparciu o rewelacyjny engine znakomitej Silent Storm – oferuje tysiąc i jeden sposobów udowodnienia, że Światłość rzeczywiście jest silniejsza niż Ciemności! I zaprawdę powiadam wam – Nocna Straż nie tylko dla Innych!

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB RAM, SM 1.3]




Orange Music
pierwsza muzyczna oferta na kartę

LG KU380
w zetafonie od 299 zł

teraz starter z płytą w prezencie

Orange Music to pierwsza muzyczna oferta na kartę, a w niej co miesiąc nawet 1000 darmowych SMS-ów lub MMS-ów. Orange Music to także największe hity dla Ciebie – kup starter, a w prezencie dostaniesz płytę z największymi przebojami.

Chcesz jeszcze więcej?
Wejdź na www.orangemusic.pl – bądź bliżej gwiazd i daj się ponieść fali muzyki.

orange

# Panzer Elite Action PL

PEŁNA WERSJA

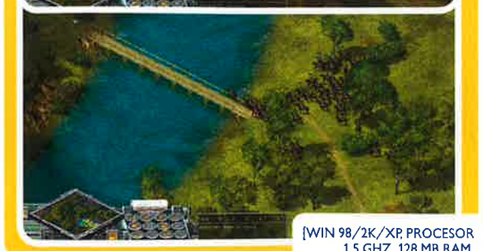
**Najbardziej** niezwykłe ujęcie drugiej wojny światowej, jakie mieliśmy okazję poznać w całej naszej wirtualnej karierze wojskowej. Panzer Elite Action PL to lekka, łatwa i przyjemna jazda wielkokalibrowym pojazdem gąsienicowym po drogach i bezdrożach Europy wciąż w jednym jedynym kierunku – na Berlin! Po drodze naturalnie zabawiamy się odstrzeliwaniem kolejnych setek wrażych czołgów. Zwykle w strzelaniu tym towarzyszą nam sprzymierzeńcy, którym, co ciekawe, możemy wydawać proste rozkazy. Przede wszystkim jednak, nie da się ukryć, tu chodzi o to, by strzelać celniej i szybciej niż przeciwnicy. Dodatkowym atutem tej strzelnicy jest zupełnie przyzwoita oprawa audiowizualna, a efekty urozmaicania krajobrazu eksplozjami – zwłaszcza w błotnistych sceneriach Polski – są naprawdę niezrównane. Tylko przypominam – to zręcznościówka, a nie symulacja!

[WIN XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.1]

# Pierwsza Wojna Światowa PL / World War I

PEŁNA WERSJA

**Strategia** w czasie rzeczywistym w realiach pierwszej wojny światowej, a co za tym idzie – jedna z nielicznych gier zajmujących się tym właśnie konfliktem. Sprawdź sam, jak naprawdę wyglądało zderzenie XIX-wiecznej taktyki z XX-wieczną techniką.



[WIN 98/2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1]

## PARIAH – problemy

**W razie jakichkolwiek problemów z grą przeczytaj poniższe informacje.**

Czy zainstalowałeś patcha, który jest na płytce? Bo inczej gra nie ma prawa zadziałać. :) Jeśli tak i nadal nic, to...
1. Zaktualizuj sterowniki karty graficznej do najnowszej wersji.
2. Zaktualizuj DirectX do wersji z sierpnia 2007.
3. Zaktualizuj sterowniki karty dźwiękowej.
4. Uruchom w trybie zgodności z Windows 98.
5. Zaktualizuj sam Windows.

**Problem: wyświetla się komunikat Negative Delta Time**

**Rozwiązanie:** klikamy PPM w ikonę gry, wybieramy Właściwości, tam klikamy zakładkę Zgodność. W niej zaznaczamy okienko **„Uruchom w trybie zgodności"** – wybieramy opcję Win 98. Wychodzimy z tych opcji, restartujemy komputer, uruchamiamy grę.

**Problem: zamiast wybuchów mam czarny ekran**

**Rozwiązanie:** w opcjach **Performance disable post processing fx** daj „ON". Jeśli nie wiesz, gdzie to jest, zedytuj w katalogu z grą plik ***pariah.ini***, znajdź tam linijkę z opcją „**EnablePostFX**" i zmień ją na False.

**Problem: szare lub zielone zakłócenia grafiki**

Wynikają one ze złego rozpoznania karty graficznej – aby to poprawić, należy:
1) Za pomocą Notatnika edytuj plik ***Pariah.ini*** znajdujący się w katalogu z grą.
2) Odszukaj w nim linijkę: **HasNVidiaTexM32Tex=0**
3) Zmień ją na: **HasNVidiaTexM32Tex=1**
4) Uruchom ponownie grę.
5) Jeśli to nie pomogło, powtarzamy czynność, ale parametr zmieniamy na: **HasNVidiaTexM32Tex=2**
6) Ponownie uruchamiamy Pariaha.

***

Jeśli chcesz pograć w Pariaha – a wszelkie powyższe sposoby zawodzą – spróbuj też w pliku ***Pariah.ini*** (który znajduje się w folderze system w folderze z grą) zmienić linię **UseHardwareTL=True** na **UseHardwareTL=False**. Po czym zgraj plik i spróbuj uruchomić grę.

Jak komuś, kto ma kartę Nvidii, chce się MOCNO kombinować, może zainstalować sterowniki z serii 81. lub 82. Z tymi gra chodzi najlepiej.

## Crysis

Czekaliśmy na niego jak na mesjasza. Miał nie tylko ustanowić nową jakość gier, ale i przywrócić tradycję, zgodnie z którą pecety są przed konsolami. I... stało się. A ściślej – również nie stało. Po wyjaśnienia odsyłam do recenzji (w numerze). Zresztą demo – początek kampanii – daje niezłe pojęcie o tym, czym jest i czym nie jest Crysis.

[WIN XP/VISTA, PROCESOR 2.8/3,2 GHZ, 1/1,5 GB RAM, GRAFIKA 256 MB, SM 2.0]

## Hero's Puzzle Path

Magiczna gra logiczna... Hej, wracajcie tu, nie jest tak źle! – magiczna gra logiczno-zręcznościowa, w której Hero (to my) walczy na czary z Potworem (to ten po drugiej stronie planszy). Do dyspozycji mamy przy tym zaledwie trzy typy „czarów" – odwracający klocka, zmieniający jego barwę i niszczący blokadę, a także wieżyczki strzelnicze. I to tyle – niby nic, a nim się spostrzegłem, było 40 minut i 16 plansz później. Uwaga, zabawa ograniczona jest do 60 minut.

[WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 500 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.3]

## Luxor 3

Luxor 3 to kolejna mutacja tetrisokulek osadzona tym razem w tytułowo egipskich klimatach. Jednocześnie następna świąteczna gra, na jaką udało się natrafić w początkach listopada. I nie, nie mylą was oczy – faktycznie na ani jednej planszy nie pojawia się żaden z tradycyjnych motywów bożonarodzeniowych. Z drugiej jednak strony, spójrzcie tylko na te mieniące się kolorami kule... Uwaga, demo pozwala grać przez zaledwie 60 minut.

[WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 700 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.3]

## Sam & Max S2E1: Ice Station Santa

Tak to czasem jest – świąteczna gra (jest Mikołaj, prezenty itd.), która okazała się bardzo mało świąteczna (Mikołaj sfiksował, prezenty są... specyficzne itd.). Nic jednak dziwnego – równie specyficzny przecież, by nie rzec – sfiksowany, jest świat Sama & Maxa – pary zwierzęcych detektywów rozpoczynających właśnie drugi sezon przygód. Niestety demo jest bardzo krótkie. Zawsze jednak można zrobić jak ja i... utknąć już w tutorialu. ;)

[WIN XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, SM 1.3]

## Zenerchi

Kolejna znakomita mutacja breakouta (czyli tetrisa w wersji kołowej). Innymi słowy, mamy system obracających się pierścieni, złożonych z kolorowych „klocków", które grupujemy po trzy i więcej. Do tego „komplikatory" w rodzaju konieczności grupowania w określonych miejscach i rozbijania blokerów i „zębatek". Uwaga, wersja demonstracyjna pozwala grać przez 60 minut i przysięgam na wszystko, co miłe i miękkie – zużyłem cały ten czas w jednej sesji!

[WIN 98/ME/2K/XP/VISTA, PROCESOR 700 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, T&L]

## REKLAMACJE PŁYT DVD

**Zanim wyślesz płytkę...**

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej. W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

**Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:**

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

SHORTY

**Trylogia Crysisu**
Crytek potwierdził pogłoski, jakoby Crysis miał skończyć jako trylogia powiązanych gier. Niestety, wszelkie informacje na temat dwóch następnych Kryzysów pozostają jak na razie utajnione.
www.ea.com/crysis/

**Dodatki do FIFA 08**
Centrum FIFY, jedna z najlepszych witryn dotyczących tej serii gier, utworzyła serwis o FIFA 08. Polecamy dział Download, skąd pobierzecie najlepsze dodatki, oraz konkursy organizowane dla czytelników.
www.fifaserwis.com

**WoW i 9,3 miliona**
Blizzard Entertainment ujawnił najnowsze dane dotyczące bazy użytkowników swojego online'owego megahitu. Ta zaś, jak się okazuje, wciąż się powiększa – do 9,3 miliona aktywnych kont na świecie.
www.wow-europe.com

**James Bond 014**
Nowi właściciele licencji na zabija... tworzenie egranizacji świata Jamesa Bonda – Activision – przyznali, że już wkrótce przyjdzie nam poznać nie jedną, lecz dwie gry z „007" w roli głównej!
www.activision.com



## Interplay znów w grze

Zdaje się, że piekło zamarzło, a nad redakcją właśnie przeleciał klucz dzikich świń. Interplay, wyrodna firma-matka serii Fallout, która w naszym mniemaniu dawno temu powinna była uznać swą śmierć, nagle wyłoniła się z mroków niepamięci z informacją o zatrudnieniu jednego z twórców oryginalnego Fallouta – Jasona Andersona! Ten zaś, co więcej, zająć się ma tworzeniem „niesprecyzowanej MMOG", którą może być jedynie słynny „FOOL", czyli Fallout Online! Czy rzeczywiście coś z tego będzie, czy może jedynym foolem znów okaże się Interplay – zobaczymy.

www.interplay.com

## Homeworld 3?

Uwaga, uwaga, ci wielbiciele gier Relic Entertainment, którzy stali się nimi w czasach Homeworldów – najlepszych kosmicznych strategii w historii ludzkości! Uwaga, bo jak wynika z zapisów US Patent and Trademark Office, nowym właścicielem praw do nazwy i świata Homeworld od lata 2006 pozostaje... THQ, czyli w gruncie rzeczy Relic! Naturalnie sam fakt posiadania prawa własności nie zmusza duetu THQ-Relic do jego realizacji. Z drugiej strony jednak, świat dojrzał chyba wreszcie do tego, by ujrzeć Homeworlda 3...

www.relicnews.com

## Elder Scrolls Online?

Ledwie zdążyliśmy poinformować o utworzeniu przez ZeniMax Media, firmę-matkę twórców serii The Elder Scrolls, specjalnego MMOG-wego ZeniMax Online Studios, gdy przedsiębiorczy internauci wykopali dowód zarejestrowania przez nią domeny elderscrollsonline.com! Nie wiem, jak wy, ale nam podoba się wizja kolejnego wysokobudżetowego role-playing online!

www.elderscrolls.com

## Terminator Salvation The Future Begins

Zdaje się, że pogłoski o śmierci Terminatora – na skutek palącego wstydu po pecetowej War of the Machines i konsolowej Redemption – okazały się cokolwiek przesadzone. I więcej, wygląda na to, że wciąż są tacy, którzy gotowi są mu dać jeszcze jedną szansę. Na szczęście tym razem przeniesieniem tego kultowego przecież bohatera na ekrany monitoro-telewizorów zajmować się mają sami nowi jego właściciele – Halcyon Company. Niestety jak na tę chwilę o interaktywnym Terminator Salvation: The Future Begins wiemy tyle tylko, że w naszych domach zawita w okolicach premiery filmowego odpowiednika i pierwowzoru – latem 2009.

www.thehalcyoncompany.com

## Play.com Live UK

Zdaje się, że już wkrótce Europa wzbogaci się o kolejny cykliczny, miejmy nadzieję, „iwent" branżowy. Tym razem o rząd dusz Brytyjczyków walczyć będzie Play.com, który w dniach 15-16 marca ma zamiar zorganizować targi gier, rozgrywki, mody na londyńskim stadionie Wembley. Warto przypomnieć, że Play.com Live – bo pod takim właśnie szyldem odbędzie się to wielkie święto elektronicznej rozrywki – to pierwsza tego typu impreza w Wielkiej Brytanii od września 2004, kiedy to w spektakularny sposób zderzyły się i w efekcie zatonęły dwa „iwenty" – European Computer Trade Show (ECTS) i Game Stars Live.

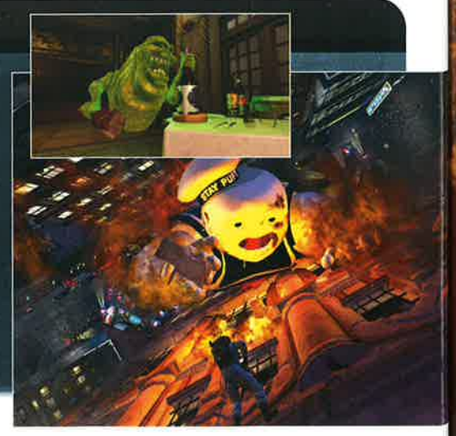
www.play.com

## Blizzard i kolejne MMO?

Nie ma wątpliwości – kto nie idzie naprzód, ten się cofa. Z drugiej jednak strony, tworzenie gry MMO w chwili, gdy ma się już taką, i co więcej, dominuje ona niepodzielnie na wszystkich rynkach świata, musi oznaczać samobójstwo, a przynajmniej kanibalizm! A ściślej – musiałoby, gdyby nie fakt, że mowa o Blizzard Entertainment, które proponuje oferty pracy nad „next-gen MMO". Niestety jak na tę chwilę nie mamy pojęcia, czy chodzi o Diablo MMO, StarCraft MMO czy też może... World of Warcraft na konsole!

www.blizzard.com/jobopp/

## Ghostbusters The Video Game



Nareszcie jakieś dobre wieści dla tych wszystkich, którzy widzą, jak coś dziwacznego i nieładnego dzieje się w sąsiedztwie, a niewidzialni ludzie śpią w ich łóżkach. Dobre dlatego, że o ile dotąd nie mieli do kogo zadzwonić z tym problemem, to już za rok o tej samej porze znajdzie się wreszcie ktoś zdolny im pomóc. Mowa naturalnie o tych, którzy nie boją się żadnych duchów – o Duchołapach, znanych na całym świecie jako Ghostbusters! Tym samym także potwierdziły się pogłoski, jakoby kultowe już filmy z lat osiemdziesiątych miały znaleźć ciąg dalszy właśnie na ekranach monitoro-telewizorów. Interaktywne Duchołapy – w tych rolach ponownie Harold „Egon" Ramis, Bill „Peter" Murray, Dan „Ray" Aykroyd, Ernie „Winston" Hudson – przygotowani przy tym zostaną przez zespół ekspercki Sierry nadzorowanej przez duet Sony-Vivendi. Za fabułę, która opowie losy kolejnej plagi zjawisk paranormalnych, jaka dotknęła Nowy Jork na początku lat 90., odpowiadać zaś mają ich uczestnicy i zarazem scenarzyści obydwu filmów – Aykroyd i Ramis! Najważniejsze jednak w tym wszystkim jest to, że znów będzie okazja zobaczyć Slimera zwanego u nas Żabiduchem, a być może nawet „skrzyżować promienie"! Na co więc czekamy? Na Ghostbusters!

www.sierra.com



Komputronik

specjalna edycja
Komputronik Infinity **World in Conflict**

Ciesz się niesamowitym, wirtualnym światem gier oraz doskonałą wydajnością procesora Intel® Core™2 Duo E6550. Kup unikalny komputer nawiązujący swym design do bestsellerowej gry World In Conflict, a otrzymasz w prezencie oryginalny egzemplarz tej pasjonującej, wojennej strategii oraz koszulkę.

cena wariantu SLI™: 4799 zł z VAT
cena wariantu SLI™ ready: 3650 zł z VAT

SUPER KONKURS

Kup jeden z komputerów serii Komputronik
Infinity World in Conflict
i wygraj 24" monitor lub drugą kartę graficzną!
szczegóły na: http://www.komputronik.pl/worldinconflict/

NVIDIA SLI

Doradcy handlowi sklepu www.Komputronik.pl:
Infolinia: 0801 566 788, 061 835 94 94, e-mail: sklep@komputronik.pl
Centrala Poznań: ul. Wołczyńska 37, tel. 061 835 94 00
Więcej kontaktów oraz adresy salonów w całej Polsce na www.komputronik.pl
Wszystkie ceny z VAT, oferta ograniczona. To ogłoszenie nie jest ofertą w rozumieniu KC, ceny mogą ulec zmianie. Szczegóły w salonach firmy Komputronik.

© 2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. Massive Entertainment, World in Conflict and their respective logos are trademarks of Massive Entertainment AB.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, i Xeon Inside są znakami towarowymi firmy Intel Corporation w Stanach Zjednoczonych i w innych krajach.

intel Core™2 Duo inside™
Dwa rdzenie. Możesz więcej.

SHORTY

**Spore wiosną?**
Szef studia EA Maxis Will Wright potwierdził w radiowym wywiadzie pogłoski, jakoby do premiery Spore – kolejnego wielkiego dzieła twórcy SimCity i The Sims, pozostało już nie więcej jak pół roku.
www.spore.com

**Tribes powrócą?**
Nie oszukujmy się – szanse na powrót Tribes są niewielkie. Jest jednak nadzieja, że już wkrótce dane nam będzie ujrzeć podobny projekt tych samych twórców. Więcej o nim – za miesiąc.
www.garagegames.com

**Zwolnienia w EA Mythic**
Nie ma ostatnio dobrej prasy ten nasz ulubiony symbol korporacyjności – Electronic Arts, który i tym razem powraca na nasze łamy jako „griefer" niszczący studio twórców Ultimy Online EA Mythic.
www.eagames.com

**Mortal Kombat 8 PC?**
Przyznaję, informacja, jakoby Mortal Kombat 8 miał się pojawić także na PC, była niespodzianką także dla nas. Z drugiej strony, jako gracze także konsolowi jesteśmy gotowi do walki choćby dziś!
www.midway.com



# Mroczny Rycerz z LEGO

Nie zdążyły jeszcze przebrzmieć echa trąb i werbli towarzyszących informacji o tym, że twórcy gier serii LEGO Star Wars – studio Traveller's Tale stało się własnością Warner Bros. Interactive Entertainment, gdy dobiegają nas doniesienia o kolejnej filmówce z klocków LEGO. Tym razem jednak dotyczą one samego Mrocznego Rycerza zwanego też Zamaskowanym Mścicielem bądź Batmanem, który wraz z grupą najbliższych sprzymierzeńców i przeciwników (jak Joker czy Pingwin) powtórzyć ma sukces klockowych „Gwiezdnych Wojen". O tym jednak, czy faktycznie wszystko ułoży się po myśli twórców, przekonamy się dopiero za rok.

www.ttgames.com

STICKY

## Akademicki Turniej Gier Komputerowych

**Termin:** 10-11.12.2007
**Miejsce:** Duża Aula w Gmachu Głównym Politechniki Warszawskiej, pl. Politechniki 1
**Organizatorzy:** Samorządy Studentów z uczelni: Politechnika Warszawska, Warszawska Wyższa Szkoła Informatyki, Akademia Pedagogiki Specjalnej, Polsko-Japońska Wyższa Szkoła Technik Komputerowych
**Konkurencje (gry):** Counter-Strike, StarCraft, Need for Speed, FIFA
**Strona www:** www.atgk.pl
Zapraszamy!

Star Wars

# Galaxies umiera...

Zdaje się, że nie tylko nie pomogła, a jedynie zaszkodziła Star Wars: Galaxies podjęta w dwa lata po jej premierze próba kompletnego jej przerobienia. Skutek – nie więcej niż 20 tys. aktywnych graczy...

www.swgalaxies.com

# WH40K: DoW i Siostry Bitwy!

Znamy już drugą nową rasę, jaka obok Dark Eldarów – mobilnej „pirackiej" i... doszczętnej wersji tradycyjnych Eldarów, pojawi się w trzecim już oficjalnym dodatku do Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm! To Sisters of Battle – kobieca „inkwizycja" imperialna, która dzięki niezachwianej wierze w Imperatora (i kosztem części surowców) zdolna jest zapewnić sobie Jego pomoc również na polu bitwy! Warto dodać przy tym, że Soulstorm tworzony jest przez studio Iron Lore (twórców Titan Questa) i wydany zostanie jako produkt samodzielny, tj. niewymagający podstawki w postaci Dawn of War. I jeszcze jedno – wciąż nie tracimy nadziei na Dawn of War 2.

www.dawnofwargame.com

# LucasArts znów z BioWare!

Nie, nic z tych rzeczy – BioWare pozostaje częścią Electronic Arts. Nie przeszkodziło to jednak kanadyjskiemu studiu w sfinalizowaniu umowy, na bazie której stworzone zostanie joint-venture, które zająć się ma stworzeniem i wydaniem „przełomowego interaktywnego produktu rozrywkowego". Naturalnie wszelkie szczegóły są wciąż ściśle tajne, jednak nietrudno powiązać ten fakt z dobiegającymi nas od jakiegoś czasu doniesieniami, jakoby online'owe studio BioWare zajmowało się preprodukcją Knights of the Old Republic w formie Massively Multiplayer Online Role-Playing Game! Nie cytujcie nas jednak w tej kwestii – my tylko głośno marzymy...

www.lucasartsbioware.com

# City of Abandoned Ships

Rosyjski duet Seaward.ru-Akella, twórcy Sea Dogs i Pirates of the Caribbean, nie ustaje w próbach zatopienia nas w powodzi nowych pełnomorskich tytułów. Kolejnym jest niezbyt fortunnie zatytułowane City of Abandoned Ships, czyli dosłownie miasto opuszczonych okrętów. Przy czym my, dzięki naszej anglorosyjskiej biegłości lingwistycznej, wiemy, że w rzeczywistości chodziło o wraki porzucone w obszarze, zgadnijcie, Morza Karaibskiego w jego ulubionym okresie wielkich potęg morskich: Anglii, Francji, Hiszpanii, Holandii. Są jednak także, na szczęście, wyraźne różnice pomiędzy City of Abandoned Ships i dla przykładu Pirates of the Caribbean. Mowa przede wszystkim o znacznie większym zakresie eksploracji lądu – od niezmierzonej południowoamerykańskiej dżungli po przepastne jaskinie, w których martwi nie śpią spokojnie... Bez obaw jednak, na straży życia stać będzie unikatowy system rozwoju postaci P.I.R.A.T.E.S. (Power, Impression, Reaction, Authority, Talent, Endurance, Success), dzięki któremu możliwe będzie stworzenie bohatera, któremu niestraszne nawet voodoo! Na chybotliwym pokładzie Miasta Opuszczonych Okrętów staniemy ponoć już wiosną.

www.seaward.ru

NOWOŚĆ MAX GAME 5/2007
XR ROBOT PL
Asimov to skromny mechanoid pracujący na międzygalaktycznym statku kolonizacyjnym Eidolon. Kiedy główny komputer Eidolonu ulega uszkodzeniu, ratowanie statku pełnego kolonistów spada na wątłe blaszane barki małego Asimova...
Gracza czeka wielka przygoda na stworzonym w grafice 3D wielkim statku kosmicznym. Twoja skoczność pomoże Ci unikać pułapek i wrogich robotów. Rozwiązuj zadania i ucz się umiejętności wiamywania się do komputerowych mózgów zbuntowanych robotów.
14,90 zł

MAX GAME STRATEGIA 1/2008
PL COMMANDER Europe at War
Commander: Europe at War to propozycja przeznaczona dla fanów turowych gier strategicznych. W rozgrywce możemy kierować dwoma stronami konfliktu, Aliantami oraz siłami Osi. Gra obejmuje sześć kampanii, które są oparte na prawdziwych wydarzeniach. Weź udział w największych manewrach II wojny światowej z lądowaniem wojsk sprzymierzonych w Normandii na czele. Kieruj, rozwijaj i unowocześniaj jednostki lądowe, morskie oraz powietrzne tak, aby uzyskać przewagę nad wrogimi siłami. Dokładne odwzorowanie walk i historii II wojny światowej zachwyci niejednego gracza.
Strategia turowa
9,90 zł

POLECAMY BONUS CD 1/2008
WORLD POKER 2 Championship FINAL TABLE SHOWDOWN PL
GDZIE PRZY STOLE SĄ WYMAGANE ZARÓWNO SZCZĘŚCIE I UMIEJĘTNOŚCI
STWÓRZ SWOJEGO WŁASNEGO ZAWODNIKA
Stwórz swojego własnego zawodnika z pomocą setek dostępnych opcji.
Rozgrywaj partie graczem wyglądającym jak Ty, lub Twoja ulubiona gwiazda!
12,90 zł

GAMERANKING EXTRA 5/2007
COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS PL
Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II wojny światowej w środowisku 3D.
Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym.
Gra obejmuje symulacje bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku.
9,90 zł
OFERTA nr.115 GRUDZIEŃ 2007
Zamówienia: www.PLAY.pl
Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS:
- doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
- doręczenie w 24 godzin - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek VAT
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne ekskluzywne pudełko.
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
Ceny aktualne na dzień: 6.12.2007

DJ CD 1/2008 ELECTRONIC BEATS VOL.2
13 utworów klubowych
5,50 zł
NAJLEPSZA MUZYKA KLUBOWA
MUZYKA W KIOSKU
MP3 MEGAMIX VOL.1 mp3 Mix 1/2008
PONAD 480 MINUT MUZYKI
108 KLUBOWYCH UTWORÓW
5,50 zł

PEŁNA WERSJA: MASSIVE ASSAULT (PL)
MAX GAME AKCJA 1/2008
PL MASSIVE ASSAULT
Spróbuj swoich sił prowadząc politykę "Nieoficjalnych Sojuszy"!
Zaawansowana grafika 3D daje niespotykany dotąd w grach turowych wygląd i klimat. Wszystko to znajdziesz w Massive Assault!
7,90 zł
WWW.PLAY.PL

PEŁNA WERSJA: ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI (PL)
MEGAPACK MAX GAME EXTRA 3/2007
PL ZWIERZĘTA Z ELEKTROWNI
Myślałeś, że Czarnobyl to coś poważnego?
Odwiedź Czarnoborujsk!
Gdzie po olimpiadach trafiają ich maskotki?
Kim naprawdę jest Stalker?
Jak uciec z więzienia za pomocą bobra i papieru toaletowego?
Co skrywają mury Szkoły nr 69?
Masz w rękach przygodówkę inną niż wszystkie. Czekają na Ciebie: zabójczy, często czarny humor, "nieformalny" język i... największa rosyjska gwiazda filmów XXX, Milena Lisicyna.
Twój bohater to co nieco zmutowany gadający pies Bruno, jedna z ofiar wybuchu reaktora w Czarnobobrujskiej Elektrowni Atomowej. Doprowadź go do końca tej, ciężkiej i pełnej wyjątkowo trudnych i oryginalnych zagadek, podróży.
18 GRA OD LAT 18
9,90 zł

PEŁNA WERSJA: 80 DNI (PL)
GRY TURBO EXTRA 1/2008
PL 80 DNI
80 Dni to gra przygodowa, której fabuła jest luźnie powiązana z twórczością Juliusza Verne'a. Cel gry jest taki sam jak w tytułowej powieści. Główny bohater ma za zadanie nie tylko okrążyć świat w 80 dni, ale i dostarczyć dowód na to, że mu się to udało. Gracz wcieli się w postać Oliver'a Lavisheart'a, którego wuj wszedł w bardzo nietypowy wyżej wspomniany zakład. W 80 Dni gracz odwiedzi międzynnymi Egipt, Indie, Japonię oraz Amerykę.
9,90 zł

PEŁNE WERSJE: ERNEST COLT (PL), UNDERGROUND FIGHTING (PL), SYRENKA RACER (PL)
CD MANIAK 1 2008
Ernest Colt WESTERN SHOOTER PL
Nazywa się Colt. Ernest Colt. Pomoż młodemu łowcy przygód przebyć drogę ku sławie i chwale. A nie będzie ona prosta – czekają go hordy dzikich zwierząt, rewolwerowców Indian. A nie zabraknie również innych tajemniczych stworzeń wysłanych przeciw Coltowi przez indiańskiego szamana.
9,90 zł

SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W KIOSKU ▶ SZUKAJ W KIOSKU

# POPROWADŹ SWOJE WOJSKA!

**3 UNIKALNE FRAKCJE!**
Cywilizacje Zachodu, Bliskiego lub Dalekiego Wschodu, z których każda posiada własne jednostki, budynki i unikatowe drzewa technologii!

**NAPISZ NOWĄ HISTORIĘ ŚWIATA!**
Stań na czele swojego imperium i patrz jak zmienia się ono przez wieki!

**CAŁA KULA ZIEMSKA DO PODBICIA!**
Wykorzystaj wojenne łupy do budowy potęgi swego imperium.

**Poprowadź swoją cywilizację do władzy nad całym światem, od zamierzchłej przeszłości aż po daleką przyszłość. Największa gra RTS powraca już 4 Grudnia 2007!***

**Już dziś zamów swój egzemplarz na www.gram.pl/EmpireEarth3**

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Empire Earth, Sierra i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. w USA lub/i innych krajach. Windows i przycisk Start Windows Vista Start są zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation W USA i/lub innych krajach „Games for Windows" i przycisk Start Windows Vista Start użyto na licencji Microsoft Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli.

*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

# SIĘGNIJ PO WŁADZĘ ABSOLUTNĄ!

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: PROPAGANDA GAMES/ASPYR STUDIOS
DATA PREMIERY: WIOSNA 2008
WWW.TUROK.COM

CORMAC | TUROK ZNÓW RUSZA NA ŁOWY

# TUROK

**Odkurzcie łuki i naostrzcie noże, bo oto na PC powraca prawdziwie twardy zawodnik – Turok, łowca dinozaurów, bohater z czasów, gdy trawa była zieleńsza, gry – wedle powszechnej wśród starców opinii – miały duszę, a graczy wgniatał w ziemię akcelerator 3D taktowany zegarem 50 MHz.**

No i masz – trójka do ekstrakcji, czwórka do leczenia, na piątce lekkie odbarwienie...

**Cofnijmy** się na moment w czasie – starsi wspomną z uśmiechem, jak to kiedyś bywało, młodsi zaś dowiedzą się ciekawych rzeczy. Układ graficzny z zegarem 50 MHz, 4 MB pamięci (z czego zaledwie 2 MB na tekstury), 16-bitowa paleta kolorów i rozdzielczość 640 x 480 (800 x 600 w przypadku wersji z większą pamięcią) – oto, co wystarczyło karcie 3Dfx Voodoo, by stać się w 1996 roku obiektem marzeń graczy. Gdyby ktoś pokusił się o stworzenie listy przełomowych momentów branży, pojawienie się tego akceleratora z pewnością by się na niej znalazło.

Co ciekawe, Voodoo generowało tylko obraz 3D – komputer potrzebował jeszcze zwykłej karty 2D, do której podłączało się potwora firmy 3Dfx specjalnym kabelkiem. Nikt, kto tego nie doświadczył, nie uwierzy, jakie wrażenie robiło 10 lat temu dwuliniowe filtrowanie tekstur (czyli brak pikselozy), efekty mgły i przezroczystości czy nawet szczyt szczytów – antialiasing.

Dlaczego to wszystko odgrzebuję? Otóż wiosną 1997 roku pojawiła się na rynku (przywędrowawszy na PC z Nintendo 64) bodajże pierwsza gra pokazująca w pełni, do jakich czarów zaprząc można kartę Voodoo. Produkcja ta nosiła tytuł Turok i – zgroza! – bez akceleratora nawet się nie uruchamiała. Nie będę się zagłębiał w temat przemijania i ulotności urody, powiem tylko, że niegdyś grafika Turoka miażdżyła, obecnie zaś budzi krzywy uśmieszek zażenowania (ta pustka na planszach i gęsta mgła, która ograniczała drastycznie pole widzenia i odciążała akcelerator, który inaczej wyrzygałby z wysiłku tranzystory...).

## Turok re-imagined

Później były jeszcze kontynuacje, a gdy można już było pomyśleć, że seria zdechła (zbankrutował Acclaim – właściciel praw do niej), ktoś postanowił ją resuscytować *(scytowania mu się zachciało, zboceńcowi! – dop. Q)*, przygotowując na next-geny nie tyle sequel, co rewizualizację Turoka. Twórcy nowej wersji usiedli przy stoliczku i zastanowili się, co najgłośniej przemawiało do nich jako fanów oryginału. Wyodrębnili trzy składowe, które złożyły się – według nich – na serce i duszę przygód Tal Seta sprzed dekady – tajemnicze, niegościnne otoczenie, budzące grozę, krwiożercze dinozaury i akcja, która kopie prosto w zęby. Mając do dyspozycji współczesną technikę, byli w stanie wystrzelić te elementy na zupełnie nowy poziom.

Choć **gra inspirowana jest komiksami „Turok" oraz poprzednimi odsłonami serii, jej *dramatis personae* i fabuła są całkiem nowe**. Głównym bohaterem osadzonej w przyszłości (200 lat od teraz) opowieści jest tym razem nie Indianin imieniem Tal Set, lecz Joseph Turok – były członek Stada Wilków, oddziału specjalnego zrzeszającego najtwardszych sk*** na Ziemi. Został on ponownie ściągnięty na służbę i wcielony do Kompanii Whisky, której celem jest schwytanie byłego dowódcy Wilków – Rolanda Kane'a, który rozmienił swoją legendę na drobne i jako zbrodniarz wojenny ukrywa się w fortecy na ustronnej planecie. Sprzymierzyła się z nim korporacja M-G, która wyłożyła kasę na oddziały paramilitarne na tyle skuteczne i dobrze wyposażone, że udało im się zestrzelić wahadłowiec Kompanii Whisky.

Gdy Turok odzyskuje w dżungli przytomność, statek jest w kawałkach, zaś jego towarzysze albo leżą wokoło w wielu kawałeczkach, albo znikli. Pojmanie watażki zeszło nagle na drugi plan, ustępując miejsca innemu zmartwieniu – jak przeżyć w świecie, w którym polują na ciebie nie tylko uzbrojeni po zęby najemnicy, lecz także drapieżne dinozaury (i nie tylko – pojawią się też inne paskudztwa znane z filmów w konwencji „zaginiony-odnaleziony świat", jak choćby ogromne insekty).

Do biegu... gotowi... start!!!

Gość na warcie zaraz umrze na OSTRE zapalenie gardła.

Grillowany stek z raptora raz, może do tego podać frytki?

**Czy wychodzisz z krzaków na raptora, czy na tyranozaura, wiesz, że wdepnąłeś w g*wno.**

## Za-gad-nij najemnika

To właśnie prehistoryczne gady są wisienką na szczycie tortu w Turoku (w końcu w ilu tysiącach gier stawiamy czoło najemnikom opłacanym przez Złą Korporację™?). Podobnie jak miało to miejsce w Prototype'ie (patrz zapowiedź w CDA 10/07), twórcy spletli trzy strony konfliktu – zwierzęta, najemników i Turoka – w walce typu każdy z każdym. Świat żyje, co oznaczy, że wszystko, co się rusza, zajmuje się tu sobą – dinozaury polują, żrą (również swych pobratymców), pilnują swoich gniazd, najemnicy zaś patrolują dżunglę. Jeśli wpadną na siebie, będą walczyć – a można im pomóc w odbyciu schadzki, wabiąc gady w odpowiednie miejsce flarami (zafascynowane biegną do źródła światła, a tam – co za zbieg okoliczności – znajdują patrol, który blokuje ci przejście) lub wkurzając je (np. niszcząc z ukrycia ich jaja).

**Twórcy co rusz wyciągają wabienie gadów jako jeden z ważniejszych „ficzerów" gry**, odróżniający ją od innych FPS-ów i otwierający nowe możliwości w warstwie taktyki walki. Zresztą nie tylko drapieżniki można będzie wykorzystać do przerzedzenia szeregów wroga. Również ogromni roślinożercy mogą być w tym pomocni, gdy wystraszy się ich i zamieni w maszyny do tratowania.

Zostańmy jeszcze przez chwilę przy naszych prehistorycznych przyjaciołach. Twórcy Turoka starali się zadbać o to, by ich wygląd i zachowanie było charakterystyczne dla tej właśnie gry. Gracze zainteresowani tematem dinozaurów bez problemu rozpoznają niektóre z gatunków, jako że wyniki wykopalisk były dla projektantów ważnym źródłem inspiracji (choć nie wszystkie dinozaury przypominają te ziemskie – w końcu to odległa planeta). Innym były – uwaga! – filmy o zombi, takie jak choćby doskonały „28 dni później". Oczywiście nie chodzi tu o design gadów, lecz o ich zachowanie, o tę przerażającą krwiożerczość i nieustępliwość, o „będę starał się dopaść cię aż do momentu, gdy

© 2007 Monolith Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Vivendi Universal Games, Inc. na podstawie licencji Monolith Productions, Inc. F.E.A.R.: Perseus Mandate na Xbox 360 i F.E.A.R.: Extraction Point na PC stworzone przez TimeGate Studios. Inc. F.E.A.R. Vivendi Universal Games oraz logo Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra oraz logo Sierra są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment.

**Tajemnicze, niegościnne otoczenie, budzące grozę, krwiożercze dinozaury i akcja, która kopie prosto w zęby.**

Nowe show – „Gwiazdy tańczą na linach".

Hej, widzę w środku Steve'a!

Everybody dance!



Spokojnie, do kolejki proszę, każdy się nażre!

wyprujesz mi flaki i nie będę mógł się dalej czołgać".

**Spotkania z dinozaurami mają być przerażające i sprawić, że gracz zakrztusi się adrenaliną.** Jeśli oceniać po filmikach i targowych prezentacjach, twórcom rzeczywiście udało się to osiągnąć. Niezależnie od tego, czy wychodzisz z krzaków na raptora, czy na wielotonowego tyranozaura, wiesz, że wdepnąłeś w gówno.

### Buszujący w trawie

Choć akcji w Turoku z pewnością nie zabraknie, autorzy chcą, by świetnie bawili się przy nim nie tylko ci gracze, którzy preferują skrajnie bezpośrednie podejście do tematu zaostrzania stosunków z wrogami. Jeśli wolisz być cieniem, do dyspozycji masz nóż i łuk. Są to niejako znaki rozpoznawcze Turoka, więc ferajna z Propaganda Games chciała, aby korzystanie z „kosy" było tu nie ostatecznością, jak w większości FPS-ów, lecz frajdą do kwadratu.

Mamy tu zatem **naprawdę – NAPRAWDĘ – brutalne i efektowne ciosy oraz „stealth kills" tak przeciwko ludziom, jak i dinozaurom**. Widowiskowość takich akcji podkreśla kamera, która przechodzi wtedy w tryb TPP, by lepiej pokazać Turoka zarzynającego (to naprawdę adekwatne słowo) dinozaura czy wbijającego strażnikowi nóż w oczodół po uprzednim kopnięciu kolanem w nerkę. Co ważne, nawet jeśli wybierzesz cichy styl zabijania i przemieszczania się, gra wciąż ma być dynamiczna, płynna i intensywna – nie zamieni się w powolne, metodyczne wyrzynanie wrogów przeplatane długimi okresami czajenia się w trawie i wciągania alergenów. Jeśli nie lubisz miziać wroga ostrzem po karku, masz jeszcze do dyspozycji łuk, który naciągnięty do oporu (jeśli będziesz trzymać cięciwę za długo, Turokowi zaczną trząść się ręce) potrafi przyszpilić wroga strzałą do ściany.

Normalnie mnie odrzuca na wasz widok!

### All guns blazing (online)

Jeżeli jednak uważasz, że czajenie się w cieniu i płaszczenie się przy ziemi jest niemęskie, możesz przekazać te spostrzeżenia Temu, Który Nie Boi Się Ciemności, Bo To Ciemność Boi Się Jego (*), a następnie wziąć w łapy giwerę (albo i dwie – tyczy się to nie tylko pistoletów czy SMG, ale także... strzelb) i zrobić stare dobre „bang, bang, you're dead". Na tym polega „ficzer", który autorzy nazywają (może nieco zbyt szumnie) swobodą wyboru – **grasz tak, jak lubisz, ale zawsze bawisz się świetnie**. I jeszcze jedno – nie będzie tu czegoś takiego jak „stealth mode" aktywowany przyciskiem. Jeśli chcesz być niewidzialny, po prostu... nie pokazuj się.

Warto wspomnieć, że w grze pojawi się też posmak shooterów drużynowych, gdy spotkasz część swoich towarzyszy z Kompanii Whisky i przypomnisz sobie, że wciąż macie do wypełnienia misję – niektóre zadania wykonasz wraz z nimi. Swoją drogą, zaimplementowano w Turoku multi udostępniający 16 graczom kilka trybów rozgrywki. Podobno zawierać ma 10 map, z czego 7 zaprojektowano do współzawodnictwa, 3 zaś do gry co-op (dla 4 osób).

### Amalgamat dla każdego

Gra ma być przy tym nie tylko szalenie efektowna i satysfakcjonująca, ale ma również stanowić wyzwanie za sprawą AI przeciwników. Zahaczyłem już o ten element Turoka pisząc o żyjącej dżungli. Najemnicy nie będą się rzucać na Josepha bezmyślnie, gdy zdradzi swoją pozycję (np. umieszczając strzałę w drzewie, a nie między oczami stojącego obok strażnika) – będą potrafili się wycofać, wezwać posiłki, okrążyć Turoka, by wykurzyć go z na pierwszy rzut oka bezpiecznego schronienia. Jednym słowem – będzie im zależało na uratowaniu życia. Chciałoby się, by zachowywali się nie gorzej niż żołnierze z F.E.A.R.-a.

**Grę napędza silnik Unreal Engine 3** i wnioskując z licznych filmów oraz screenów – wygląda ona doskonale. Można mieć nadzieję, że studio dokonujące konwersji wykorzysta okienko między premierami wersji konsolowych (w lutym) i pecetowej na dopieszczenie „naszego" Turoka. Crysis postawił poprzeczkę cholernie wysoko – teraz trzeba będzie się napracować, żeby przynajmniej nie odbiegać za daleko od gry Cryteka.

Turok zapowiada się naprawdę niezwykle interesująco. **Łączy dynamiczną akcję z elementami skradanki, zarzuca gracza zróżnicowanymi przeciwnikami** wymagającymi innych taktyk, jest dorosły i pozwala przemierzyć efektowne lokacje (nie tylko dżunglę – będą też bagna, tereny górzyste, spalone słońcem pustkowia, jaskinie i budowle). Bardzo dobrze się stało, że ukaże się również na PC. |CDA|

*(*) Chodzi oczywiście o Riddicka. Nie żebym był wielkim fanem Vina „Brakującego Ogniwa Ewolucji" Diesela, ale gra z Riddickiem naprawdę mocno kopie.*





JEST TAKA PRACA, W KTÓREJ TŁUMY SKANDUJĄ TWOJE IMIĘ

NAJLEPSZY MANAGER PIŁKARSKI NA PC/MAC Premiera: listopad 2007*

Patroni medialni: WP.PL metro ZET

3+ PC DVD ROM Mac Universal PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT gram.pl Z CDPROJEKT 99,90 PL SEGA www.sega-europe.com

©SEGA. SEGA logo i Football Manager 2008 są zarejestrowanymi znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe użyte w tym materiale należą do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.
*Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

- GATUNEK: SKRADANKA
- PRODUCENT: REPLAY STUDIOS
- DATA PREMIERY: GRUDZIEŃ 2008
- WWW.SABOTAGE1943.COM

GREGORIUS | DOBRA SZPIEGA NIE LEBIEGA

# SABOTAGE

**Żołnierzu! Z czego składa się szpieg? Powtarzajcie za mną jak litanię: szpieg składa się z agenta właściwego i jaj wielkich jak berety. Bez nich nie zamówicie nawet piwa w niemieckim barze, nie mówiąc o aktach sabotażu! Zapamiętane? Dobrze! No, a teraz poprawcie makijaż, bo wam się tusz rozmazał, i do dywersji marsz!**

Polacy z szablami na czołgi, to Angielka z nożem na lokomotywę!

Zaproszenie na sianko w wykonaniu Violetty może zawieść...

**Pamiętam** jak dziś nasze pierwsze spotkanie. Przyszło toto ubrudzone, chuderlawe. Usiadło to przed moim biurem i czekało jak sierota wojenna na adopcję. Słowo daję! Nikt się nie spodziewał, że wyrośnie z niej taka wredna baba! Nawet mój adiutant. Poniekąd go rozumiem – chłopak wyposzczony, to i chciał zagadać, szarmancko poklepać tu i ówdzie. W końcu w brytyjskiej armii sami dżentelmeni. Zdenerwowała mnie wtedy dziewczyna okrutnie. Wiesz, jak w czasie wojny trudno o dobrego ordynansa?!

Violetta Summer. Tak się kazała nazywać. Całkiem niezły pseudonim sobie dziewucha dobrała – żebyś ją widział podczas szkolenia, facetom aż się gorąco robiło na jej widok! Słyszałem, że naprawdę była Francuzką z pochodzenia i w papierach miała wpisane Violetta Szabo. Potem jednak mówili, że to była jej równie utalentowana koleżanka z MI6, która zginęła później gdzieś w Niemczech od gestapowskiej kuli. Szkoda, bo ponoć też gibka była. Ale grunt, że naszej nie dorwali.

## Koszmar minionej walki

Choć z drugiej strony... Wiesz, widziałem się z nią ostatnio, leży w szpitalu. Wojna już na dobre się skończyła, a ta nie może wylizać ran. Co? Nie, nie takich! Myślisz, że jak na pół roku mojego adiutanta do szpitala posłała, to dała się dotknąć jakiemuś Frycowi?! W życiu! Trochę ją poranili, ale to pestka dla takiej baby. Gdyby to ode mnie zależało, poszczułbym nią jeszcze Stalina, czerwona jego mać!

Ale oberwała dużo gorzej – o, tutaj, w głowę. Nie dosłownie... Nie mogła zapomnieć tych wszystkich okropieństw, jakie widziała. W sumie zrobiła ze dwanaście misji chyba. Warszawa, Hamburg, nawet po katedrze Notre Dame się kręciła. Opowiedziała mi wszystko i wiesz, co było dla niej najgorsze? Co tam mamroczesz? Zniszczona Europa? Świat pogrążony w wojnie?! Dobre sobie! Takich jak ty to z idealizmu leczyliśmy na plażach Normandii! Wyobrażasz sobie, jakie to uczucie znaleźć przy wypatroszonym Niemcu list, w którym pozdrawia córkę i pisze, że nie może się doczekać świąt? Albo **zamiast ratunku uwięzionym Polakom przynieść kapsułki z cyjankiem?** Nie? To już nie zrozumiesz, czym była ta wojna.

## Ciężka praca w wywiadzie

Może gdyby ci co nieco opowiedziała... Do tego też ma talent! Gdy zaczyna mówić o swoich zadaniach, siedzisz jak na przemówieniu Churchilla. Słowo daję! Momentalnie wszystko staje ci przed oczami. Każdy szczegół: karminowy błysk brudnego noża, pełgający po ręce trupa płomyczek. Dostrzegasz najmniejszy nawet drobiazg. Ale nie tak jak w rzeczywistości! Nie wiem, jak ona to robi, ale każde jej słowo staje się obrazem, jaki czasem widzisz we śnie... Płynny, świetlisty, odrealniony – daję głowę, pewnie tak widzą szkopy po eterze. Świat nie wygląda normalnie. Aż dreszcze przechodzą!

I te ruchy! Nie wiem, ile ona w sumie trenowała, ale bałbym się stanąć naprzeciw niej. Ja, twardziel, co żarł piach francuskich plaż, lękam się kobiety! Znajomy z wywiadu mówił, że potrafi zabić człowieka na trzydzieści sposobów! Niejedno w życiu widziałem, ale jeśli kobieta lepiej ode mnie obsługuje dziesięć rodzajów broni, obawiam się nawet trzepaczki do jajek w jej dłoni!

## Na rozdrożu

Tak, szeregowy! Praca w wywiadzie w czasie wojny to przede wszystkim zabijanie! Jeśliś się naszpikowanej gadżetami propagandy naoglądał, amatora pomylisz ze szpiegiem tak jak dwa zera z siódemką! Violetta to rozumiała, dlatego przeżyła. Z tego, co mówiła, ta robota to przede wszystkim wyczekiwanie: zobaczą mnie czy nie? Jeśli masz nerwy słabe jak morale armii żabojadów na początku wojny, długo nie pociągniesz. No, chyba że każde drzwi będziesz granatem otwierał. Ona na szczęście tak nie robiła. Nie to, że brakowało jej umiejętności – po prostu o wiele łatwiej było jej pracować po cichu.

Czasem trzeba było jednak stąpać nieco głośniej. Pamiętam, jak wspomniała o tym biednym żołnierzu Wehrmachtu, co podprowadzany cichym gwizdaniem nieopatrznie wlazł w pozostawiony wcześniej przez nią kanister benzyny. Powiedzmy, że koleś się zaraz potem mocno napalił. Ty byś tego w życiu nie wymyślił, a jak jesteś szpiegiem, musisz mieć głowę na karku!

Wyraźnie brakuje mu zapału. Strzał w beczkę benzyny temu zaradzi.

## Zdolna morfinistka

Wiesz, wojna potrafi naprawdę zniszczyć człowieka. Czasem, jak mi opowiadała jakieś szczegóły z misji, potrafiła tak się wczuć we wspomnienia, że nie obywało się bez morfiny. Odpływała na chwilę i czuć było, że czas się dla niej zatrzymuje. Gdy wracała do przytomności, zmieniała nieco ciąg wydarzeń: zachodziła od tyłu Niemca, który wcześniej zrobił to samo, w ostatniej chwili ukrywała się przed eksplozją. I wiesz, że Violetta święcie wierzyła, iż tak właśnie się stało? Żeby wszyscy na wojnie mieli taką możliwość!

Podczas jednej z rozmów z dumą wspomniała, że po każdej misji czuła, jak rosną jej umiejętności. Rozumiesz? Niektórzy, by poczuć się pewniej wśród Niemców, miesiącami harują na poligonie i wychodzi z tego tyle, co z rzucania kamieniami w czołg. Jej wystarczyło kilkanaście zadań i przewyższyła swoich instruktorów! Z misji na misję poprawiała celność, umiejętność działania w ukryciu, wytrzymałość i inne przydatne za liniami wroga atrybuty. Niewielu tak potrafi!

## Jesteśmy umówieni?

Co tam mówisz? Chciałbyś, by cię przeszkoliła? O, kolego! Nie ty jeden! Moi chłopcy aż się palą, aby pokazała im kilka sztuczek. Dzieciaki nie wiedzą, co ich czeka... Myślę, że Summer nie będzie miała nic przeciwko. Póki co jednak odpoczywa i szczerze mówiąc, nie zapowiada się, by szybko opuściła szpital. Ostatnio lekarz mówił, że najpewniej będzie wolna gdzieś pod koniec następnego roku. A gdybyś chciał ją w szpitalu odwiedzić, nawet nie próbuj – mają tam pielęgniarkę równie wredną jak Violetta. Myślicie, szeregowy, że niby skąd mam ten siniec pod okiem? |CDA|

## Cicha jak Sam, groźna jak BloodRayne – strzeż się Violetty Summer, nazisto!

Zabójcza i romantyczna.





DODATEK WYMAGA ZAINSTALOWANEJ GRY
AGE OF EMPIRES® III
AGE of EMPIRES III The Asian Dynasties
Bogactwa Dalekiego Wschodu na Twoje skinienie!

Stań na czele jednej z trzech nowych nacji Hindusów, Japończyków lub Chińczyków! Odkryj 15 niesamowitych Cudów Świata wieńczących kolejne etapy rozwoju Twojego imperium!

Zapisz nowe karty w historii Dalekiego Wschodu! Stocz walkę o zjednoczenie Japonii, walcz o niepodległość Indii lub postaw wszystko na jedną kartę, rzucając chińską flotę na podbój Ameryk!

Chiny, Japonia, Indie.
Potężne cywilizacje, które przetrwały próbę czasu:
Walcz i spraw by stały się nieśmiertelne.

Już w sprzedaży!

12+ www.pegi.info
CD PROJEKT
gram.pl
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
PL
59,90

© 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Windows Vista, Windows i logo Windows, Ensemble Studios oraz Age of Empires są znakami handlowymi Microsoft w USA i/lub innych krajach. © 2006 Havok i Havok 3 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Havok i Telekinesys Research Limited.

## NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE

*W serii **TOPSELLER** znajdziesz gry:*

- *Act of War Złota Edycja • Age of Empires III: The WarChiefs • Broken Sword: Anioł Śmierci • Cezar IV*
- *Dark Messiah of Might and Magic • Dragonshard • Empire Earth II Złota Edycja • Eragon • F.E.A.R. • F.E.A.R.: Extraction Po*
- *Fahrenheit • Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia • Joint Task Force • Piraci z Karaibów: Na krańcu świata*
- *Rise of Nations: Rise of Legends • Scarface: Człowiek z blizną • SpellForce 2: Władca Smoków • SWAT 4 Złota Edycja*
- *Test Drive Unlimited • The Guild 2 • The Guild 2: Piraci Starego Świata • The Settlers II: 10-lecie - Wikingowie*
- *Titan Quest • Titan Quest: Immortal Throne • ToCA Race Driver 3 • Trainz Classics: Pierwsza & Druga Edycja*
- *Tycoon City: New York • Virtua Tennis 3 • Worms 4: Totalna Rozwałka*

TOPSELLER.GRAM.PL

***TOPSELLER** to zupełnie nowa, rewelacyjna seria gier komputerowych! Stworzona została z myślą o wszystkich, dla których najważniejsza jest sama gra, a nie masa zbędnych bajerów. Dzięki temu każdy z fantastycznych tytułów z serii **TOPSELLER kosztuje tylko 39,99 zł! Płać tylko za gry, a nie za dodatki!***

DOBRA CENA 39,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl z CDPROJEKT

© 2007. TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

## NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY!

## 7 NOWYCH DOSKONAŁYCH GIER JUŻ W SPRZEDAŻY

# TOPSELLER

## NOWA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH!

CLICK! radiostacja WP.PL

- GATUNEK: ACTION RPG
- PRODUCENT: AKELLA/CINEMAX
- DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2008
- HTTP://EN.AKELLA.COM



# NUMEN: CONTEST OF HEROES

**Kiedy ostatnio miałeś szansę za pomocą płonącego miecza oczyszczać greckie pola z piekielnego pomiotu? Pewnie przy okazji grania w Titan Questa lub Loki. Podobało się? No to rozgrzewaj palce...**

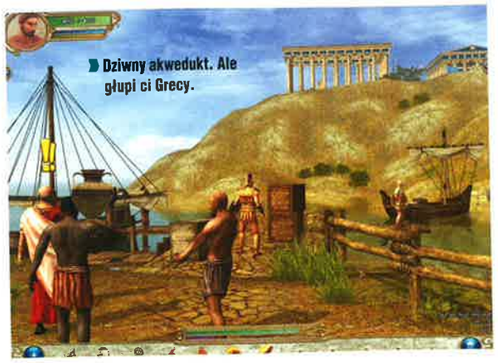
**Tajemnicze** słowo, będące tytułem nowego action RPG z mało znanego czeskiego studia Cinemax (zatrudnieni tam ludzie spłodzili średnią Daemonicę), to łaciński zwrot oznaczający boską moc, najczęściej zaklętą w jakimś przedmiocie lub w istocie.

### Jeden z dziewięciu

W przypadku gier boskie moce zwykle są zaklęte w postaci animowanej przez gracza i nie inaczej będzie tym razem. Dziewięciu bogów olimpijskich (a dlaczego nie wszystkich 12? Przecież taka bogini ogniska domowego Hestia na pewno też miała jakąś fajną moc!) straciło właśnie jakiś superważny artefakt na rzecz Kogoś Bardzo Złego. I teraz cała Grecja + okolice drżą niemiłosiernie. Stąd pomysł, by każdy z bogów wybrał i naznaczył swoją mocą jakiegoś godnego śmiertelnika, który z pieśnią na ustach wyrżnie w pień całą demoniczną populację migrującą nad Morze Śródziemne.

Gracz będzie jednym z dziewięciu czempionów, z zaznaczeniem, że pozostała ósemka w kampanii się jak najbardziej pojawi i raczej nie będzie dla naszego zawodnika zbyt miła. Przygodę zaczniemy jako hoże dziewczę lub rączy młodzieniec w wieku lat kilku, który wyrabia sobie typ charakteru określający go jako wojownika, maga, ewentualnie łowcę (klasyczny podział rodem z Diablo). Jednak w pewnym ważnym i przełomowym momencie przyjdzie nam wybrać ulubionego „olimpijczyka" i w jego imieniu jako dorosły już heros prać tylki ohydnym demoniszczom – co będzie się wiązało z dostępem do konkretnych mocy, innych dla każdego boga.

## Walka ma bardziej przypominać WoW niż Diablo.




### Ośmiu na jednego

Ty i twoi konkurenci będziecie się przedzierać przez niezliczone zastępy potworów w samej Grecji oraz w najbliższych okolicach Morza Śródziemnego (no i w niezliczonych podziemiach, ma się rozumieć). Każdy poziom doświadczenia to rosnące statystyki i kilka punktów ekstra do rozdania wedle własnego widzimisię. Same umiejętności zaś poprawiają się w miarę ich używania a la Dungeon Siege.

Walka, czyli clue każdego action RPG-a, ma – według autorów – bardziej przypominać WoW niż Diablo. Zatem bezmyślne klikanie i odpalanie co fajniejszych czarów zapewne dokądś cię zaprowadzi, ale prawdziwą frajdę ma dać poznawanie słabych punktów przeciwników, odpowiednie przygotowywanie się do walki za pomocą aur czy buffów, a w trakcie samego pojedynku – myślenie nad tym, czego i przeciwko komu się używa.

Reszta produktu prezentuje się w zasadzie standardowo: setki tysięcy milionów przedmiotów (psujących się...), miliardy punktów doświadczenia do zdobycia, bilion questów pobocznych, osiemset kwadrylionów (plus minus septylion) rodzajów przeróżnego tałatajstwa do zakatrupienia (mityczne stwory, opętane zwierzęta, nieumarli) oraz około **30 godzin potrzebnych na ukończenie przygody**.

### Dwa tysiące ósmy

Numen jawi się jako klasyczny action RPG z ciekawym pomysłem na konkurentów animowanej przez gracza postaci. Oprawa gry na razie nie odpycha, ale i nie zachwyca, zatem do monitorów przykuć będzie musiała potężna dawka grywalności. Niestety twórcy są tak bardzo przekonani o magnetycznej atrakcyjności fabuły, że **nie zamierzają zajmować się trybem dla wielu graczy**. Czy ten fakt pogrzebie Contest of Heroes w niepamiętnych odmętach historii, przekonamy się wiosną 2008. **[CDA]**





KONAMI

This is me
THIS IS MY GAME

Premiera – listopad 2007

PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER

3+ PC DVD ROM XBOX 360. XBOX LIVE PLAYSTATION 3 PSP CD PROJEKT NINTENDO DS

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino. Officially licensed by FFA © Football Australia 2006 Limited. Officially licensed by Czech National Football Association. Officially licensed by CFF. © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF. Officially licensed by FIGC and AIC. © 1996 JFA. © 2002 JFA MAX. © 2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for their National Team data. All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF). Producto oficial licenciado RFEF. © 2002 Ligue de Football Professionnel ®. Officially licensed by Eredivisie CV. I ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 07/08 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Official Licensed Product of A.C. Milan. Porduto Licenciado por Sport Club Internacional. Under licence from [UB plc/The Rangers Football Club plc]. Rangers is a registered trade mark of The Rangers Football Club plc. Official Product of Club Atlético River Plate Under license of Pro Entertainment. Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Produced under licence from Tottenham Hotspur Plc. © 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

GATUNEK: STRATEGIA
PRODUCENT: PARADOX INTERACTIVE
DATA PREMIERY: II KWARTAŁ 2008
WWW.PARADOXPLAZA.COM

(C)ONAN | BOGOWIE, HONOR I RZYM

# EUROPA UNIVERSALIS: ROME

**„A fructibus eorum cognoscetis eos". Czyli: „po owocach ich poznacie". A owoce firmy Paradox Interactive (Europa Universalis, Hearts of Iron) dla fanów skomplikowanych strategii są wyjątkowo smakowite. Teraz zaś obok jabłuszek i gruszeczek w fartuszku ląduje... Rzym.**

**Chyba każdy** lubi poczuć moc pod myszką, gdy jednym kliknięciem może zmienić bieg historii i udowodnić, że trzy słowa całkowicie wystarczą jako raport o zwycięstwie. Już wiemy na pewno – kolejna część kultowej serii pozwoli nam liznąć co nieco ze starożytnego Rzymu: poczynając od Wojen Punickich, a kończąc na potężnym cesarstwie.

## Byłem niewolnikiem

Przedział czasu, w którym przyjdzie się nam bawić, jest wystarczająco duży, by każdy znalazł dla siebie miejsce wybierając dowolną datę startową. Najciekawszym momentem wydaje się początkowy okres powstawania imperiów w basenie Morza Śródziemnego – możemy wybrać jedno z ponad 50, takich jak Kartagina, Macedonia, Grecja, Egipt albo też nawet któraś z wiosek galijskich (*Cała Galia podbita jest przez Rzymian... Cała? Nie!*). Każda z nich ma mocne i słabe strony, takie jak lokalizacja, dostępne surowce czy sytuacja polityczna. Co ciekawe, autorzy zapowiadają, że warunki historyczne zostaną szczegółowo odwzorowane, ale wraz z momentem rozpoczęcia rozgrywki to gracz zdecyduje, jaką ścieżką iść, zaś gra dostosuje się do niego – nie będzie sztywnych „eventów" zmuszających nas do jakichś decyzji.

**Pozwoli liznąć co nieco starożytnego Rzymu: poczynając od Wojen Punickich, a kończąc na potężnym cesarstwie.**

## Potem gladiatorem

Co jest gwoździem programu? Oczywiście wojna. Do bitew poprowadzimy wojska składające się z piechoty podstawowej i ciężkiej, łuczników (w tym i tych na koniach), kawalerii czy bojowych słoni – kierowane przez historycznych dowódców, co znacząco wpłynie na grywalność. Ale nie byłoby wojen bez jednego składnika – religii. I tutaj się nie zawiedziemy, ponieważ system odpowiadający za ten element ma mieć znaczący wpływ na dyplomację. No i najważniejsze – starzy muszą gadać o wojnie, gdy młodzi giną na frontach, tak więc senat czy wszelkiego rodzaju rady będą zrzędzić nam koło uszu. Zawsze jednak można zrobić przewrót i poczuć słodki smak jednowładztwa.

## Ekwitą też się bywało

Gdy zadbamy o podstawowe potrzeby imperium, zapewne zwrócimy swe chciwe oczy na inne kraje. O tak, każdy znajdzie własny ulubiony sposób na ograbienie ich: wojna, handel (zakładanie szlaków – im dalej, tym trudniej ustanowić połączenie, chyba że ma się mocną flotę) czy „przyjacielski" sojusz.

## I patrycjuszem

Ostatnią rzeczą, na którą należy zwrócić uwagę w grze, jest grafika – zawsze była najmniej istotnym elementem w tego typu tytułach. Tutaj jednak się nie zawiedziemy. Mapa jest starannie przygotowana i cieszy oko. Mocno przypomina tę z najnowszego Medieval: Total Wara. Twórcy postanowili też stworzyć nowy interfejs (zawsze był dość skomplikowany), tak by każdy szybko i łatwo mógł się połapać, co się z czym je. Obiecują jednocześnie, że nie wpłynie to na atrakcyjność rozgrywki – zagorzali fani serii mogą spać spokojnie.

## Dobrze być Rzymianinem

Cóż poradzić – trzeba wygrzebać płytę z filmem „Gladiator", potem trochę Asterixa poczytać i zasiąść do rozgrywki. Szkoda że dopiero w drugim kwartale 2008 r. |CDA|

PIERWSZE ROZSZERZENIE NAJLEPSZEJ GRY RTS UBIEGŁEGO ROKU!*

KOMPANIA BRACI
NA LINII FRONTU

Dodatek samodzielny! Nie wymaga posiadania podstawowej wersji Company of Heroes: Kompania Braci.

18+ www.pegi.info
JUŻ W SPRZEDAŻY!
THQ relic CD PROJEKT
zamów już dziś na gram.pl i zdobądź je pierwszy!
79,90 hit
PL WERSJA KINOWA
PATRON MEDIALNY: WP.PL

2007 THQ Inc. Wyprodukowane przez Relic Entertainment Inc. Logo NVIDIA i logo „The way it meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi NVIDIA Corporation. THQ, Relic Entertainment i ich logotypy są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy oraz prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

* m.in. według prestiżowych serwisów IGN oraz GameSpy

- GATUNEK: PRZYGODÓWKA
- PRODUCENT: FROGWARES
- DATA PREMIERY: MARZEC 2008
- WWW.FROGWARES.COM/GAMES.HTML

(C)ONAN | MŁODY, KREWKI DRACULA

# DRACULA ORIGIN

**Są takie dni, gdy wszystko wydaje się mroczniejsze niż zwykle. Wtedy też chętnie sięgam po gry, które jeszcze mocniej przyciemniają światło słoneczne. Dzisiaj zupełnie na poważnie – temat: krew, liczne morderstwa i niespełniona miłość.**

**Dracula powraca** – można się było spodziewać. Mimo już dość mocno oklepanego motywu, w grze Frogwares (studio znane z serii o znanym detektywie Sherlocku H.) jest coś, co sprawi, że zapamiętamy ją na długo. Proszę państwa, Dracula: Origin ma mieć niezwykły klimat, budzący w nas ogromne pokłady uczuć i emocji – nawet tych, których dawno już nie doświadczyliśmy. Twórcy słusznie postawili na ten element – w końcu w czasach niezwykle realistycznej grafiki 3D trudno sprzedać klasyczny tytuł point'n'click (otoczenie w 2D). **Prócz mhhhrocznych scenerii w nastroju niepokoju będzie nas stale próbowała utrzymywać muzyka** – powinna nas czekać nie lada gratka.

### Na śniadanie: ruda

Co jednak jest najważniejsze w przygodówkach? Oczywiście przygoda! A zaczyna się ona tak... W pewnym europejskim kraju mieszkał sobie hrabia. Dość pobożny, czarujący młody człowiek – ot, taki laluś. No i miał piękną żonę. Ale ona popełniła samobójstwo, przez co bohater cierpi teraz niekończące się męki. Głupi, zamiast znaleźć sobie pierwszą lepszą służkę i ukoić żale w stodole, wziął i sprzedał duszę diabłu (stając się krwiożerczym potworem), i leci za tą idiotką! Niby jakiś stary manuskrypt ma im pomóc... (ech, te zakochane dzieciaki, szalone to, głupie...). I w tym momencie pojawia się waleczny profesor (acz dość młody i obowiązkowo przystojny) Van Helsing, którego poczynaniami pokieruje gracz. Jako że twórcy wiedzą dobrze o złośliwości natury ludzkiej, pozwolili nam na to, by przeszkodzić poczciwemu Draculi w zaznaniu wiecznego spokoju. **Z ogromną satysfakcją nie dopuścimy do tego, aby dwie zbłąkane dusze kochanków ponownie się spotkały.**

### Obiad? Blondyna

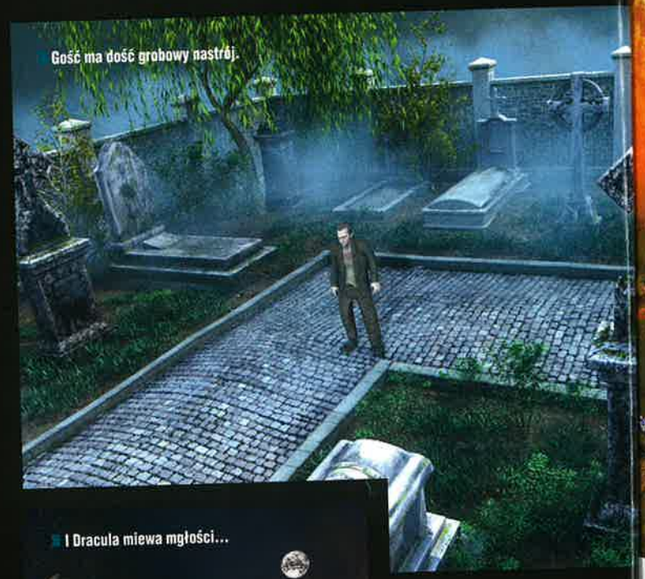
Jak to w przygodówkach bywa, błądząc po różnych planszach i lokacjach będziemy musieli dokładnie przeszukiwać każdy kąt (znajdziemy tam kołki, czosnki, krzyże, wodę święconą i wiele innych klasycznych gadżetów), rozmawiać ze wszystkimi (i pomagać tym, którzy zostali pokrzywdzeni przez wampira) i zwracać uwagę na najmniejsze szczególiki – wszystko po to, by posunąć śledztwo do przodu. Nie będzie jednak łatwo, bo zagadki, kontynuując tradycję starych produkcji, nieraz zmarszczą nasze czoło. Każde ważniejsze odkrycie przeniesie nas do kolejnego miejsca pobytu poszukiwanego wampira – zmokniemy przemierzając ulice Londynu, egipski piasek spenetruje zakamarki naszego ciała, później potańczymy walca w Austrii i na koniec napijemy się krwi w zamku Hrabiego D. Kawał świata objedziemy.

### Kolacja! Trzy brunetki

No cóż, ja już nacieram mój osinowy kołek maścią czosnkową według przepisu babci – **do marca 2008 r. powinien być już gotowy**. Wtedy to nastąpi decydujące starcie. Mam nadzieję, że bardzo krwawe... |CDA|

Krypta – ulubione miejsce spotkań kryptografów.

**Niezwykły klimat, budzący ogromne emocje – nawet te, których dawno już nie doświadczyliśmy.**



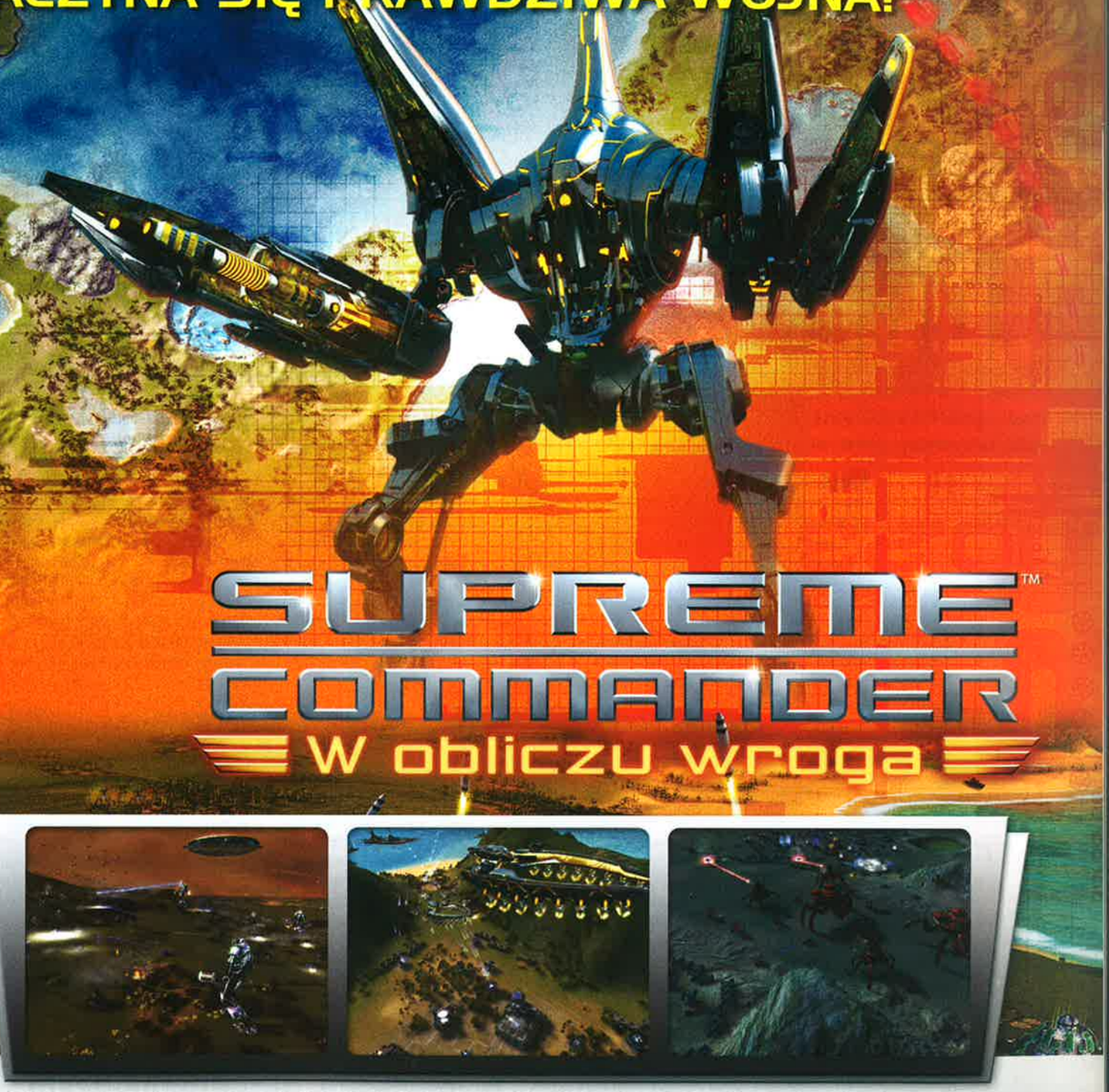
Gość ma dość grobowy nastrój.

I Dracula miewa mgłości...

Stone Maiden.

KIEDY UMIERA NADZIEJA...
ZACZYNA SIĘ PRAWDZIWA WOJNA!

SUPREME COMMANDER™
W obliczu wroga



Potężne flotylle wojenne. Systemy szybkiego reagowania umieszczone na orbicie. Zaawansowane technologie kontrwywiadu. Tajne jednostki eksperymentalne. Wszystko to na Twoje rozkazy.

Tocz batalie na 12 nowych mapach dostępnych w trybie wieloosobowym. Stań na czele nowej rasy: Seraphimów i wykorzystując morderczą potęgę broni opartej na technologii kwantowej rzuć na kolana najbardziej wymagających przeciwników.

Opracuj własną doktrynę prowadzenia działań wojennych i wciel ją w życie rzucając na pola bitwy 110 nowych jednostek lądowych, morskich i powietrznych.

Uwaga! Dodatek samodzielny! Nie wymaga posiadania podstawowej wersji Supreme Commander.

INWAZJA ROZPOCZNIE SIĘ 5 GRUDNIA 2007 ROKU

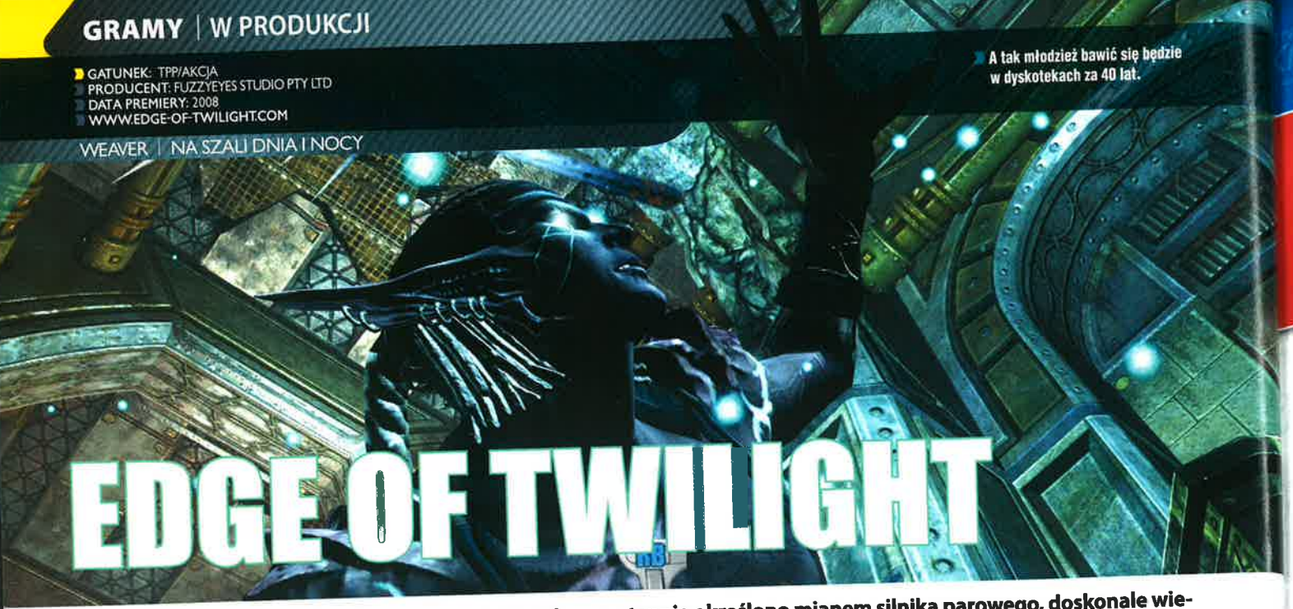
12+ www.pegi.info PL 79,90

Wymaga zaakceptowania umowy licencyjnej.

SUPREMECOMMANDER.COM

GATUNEK: TPP/AKCJA
PRODUCENT: FUZZYEYES STUDIO PTY LTD
DATA PREMIERY: 2008
WWW.EDGE-OF-TWILIGHT.COM

WEAVER | NA SZALI DNIA I NOCY



A tak młodzież bawić się będzie w dyskotekach za 40 lat.

# EDGE OF TWILIGHT

**Kiedy James Watt pracował nad stworzeniem czegoś, co następnie określono mianem silnika parowego, doskonale wiedział, że tworzona przez niego konstrukcja wyznaczy nowe kierunki na drodze technologicznej ewolucji.**

**Mogę** się założyć, że Watt nawet nie przypuszczał, iż w przeciągu kolejnych dwustu lat od wynalezienia maszyny parowej jego osiągnięcie okaże się motorem napędowym dla uniwersum tworzonego przez powieściopisarzy s.f.

### Dzień i noc

Edge of Twilight to **action-adventure osadzony w postnuklearnym, całkowicie zindustrializowanym przez maszyny parowe świecie Hellayem**, który niegdyś stanowił arenę walk między siłami dnia i nocy. Czas przeszły pojawił się tu dlatego, że szala zwycięstwa przechyliła się na stronę Athern – nacji ponad wszystko ceniącej postęp technologiczny, a co za tym idzie, niewahającej się pozbawić życia nikogo, kto przeciwstawi się lub zwątpi w moc rozwoju nauki.

O konsekwencji Athern w dążeniu do wyznaczonego celu dotkliwie przekonali się ich dawni pobratymcy – Lithernianie, którzy wydzielili się ze społeczności Athern ze względu na odmienną filozofię bytu, która w głównej mierze opierała się na rozważaniach dotyczących sił natury oraz niepojętych mocy egzystujących w świecie. Koleją rzeczy Lithernianie zostali niemal całkowicie wytępieni. Nadzieja na odrodzenie społeczeństwa jednak istnieje. To Lex, łowca nagród, „mieszaniec" i w dodatku outsider, którego DNA kumuluje w sobie geny Athern oraz Lithern.

### Zdrajca

Struktura rozgrywki w Edge of Twilight bazować będzie przede wszystkim na eksploracji stworzonych z ogromnych rozmachem lokacji oraz skrupulatnym szerzeniu spustoszenia w zastępach wroga. A że cel uświęca środki, Lex korzystał będzie nie tylko z nietypowych zdolności, które wraz z postępem w rozgrywce będzie mógł rozwijać, ale również z możliwości poruszania się między dwoma równoległymi wymiarami – dniem i nocą (!).

Co więcej, Lex będzie miał tak naprawdę dwie różne postacie zależnie od wymiaru, w jakim się znajdzie. Z tym też wiązać się będą wykonywane przez niego zadania oraz podejmowane decyzje, które wcześniej czy później znajdą swoje odbicie w losach tak bohatera, jak i mieszkańców świata, w którym będzie się poruszał. Wbrew pozorom **gra nie ma aspiracji do bycia action-RPG. Prędzej przywodzić będzie na myśl takie zręcznościowe tytuły** jak Shadow Man czy Legacy of Kain: Soul Reaver – oczywiście w nowszym, steampunkowym wydaniu.

### Perspektywa?

Edge of Twilight zapowiada się dobrze głównie za sprawą mrocznego klimatu, interesującego połączenia oryginalnego uniwersum oraz konwencji action-adventure TPP i związanych z nią sprawdzonych pomysłów. Zatem widowiskowość, spektakularność oraz dynamikę rozgrywki mamy zaklepane. **(CDA)**

Ten po prawej to lata jak nakręcony. :-)

Tu widzimy Larę Croft w 25 części TR.

## Edge of Twilight jest jak Shadow Man w nowszym, steampunkowym wydaniu.

To na plecach to najnowszy model komórki na parę.





NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

5 NOWYCH HITÓW JUŻ W SPRZEDAŻY!

Warhammer 40,000: Dawn of War – Winter Assault

Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

The Settlers: Dziedzictwo Królów

The Settlers II: 10-lecie

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH

W serii eXtra Klasyka neXt znajdziesz również:

Alone in the Dark: Koszmar Powraca • Colin McRae Rally 2005 • Delta Force: Helikopter w Ogniu + Team Sabre • Delta Force: Xtreme • Empire Earth Złota Edycja • Empire Earth II • Empire Earth II: Władza Absolutna • Enter The Matrix • FlatOut 2 • Full Spectrum Warrior • Gothic • Gothic II • Gothic II: Noc Kruka • Heroes of Might and Magic IV Złota Edycja • I.G.I-2: Covert Strike • Juiced: Szybcy i Gniewni • Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay • Medieval: Total War Złota Edycja • MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 • Neverwinter Nights • Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide + Hordes of the Underdark • Neverwinter Nights: Kingmaker • Painkiller Czarna Edycja • RollerCoaster Tycoon 2 Złota Edycja • Saga Baldur's Gate • Saga Fallout • Saga Heroes of Might and Magic I-III • Saga Icewind Dale • Sąsiedzi z Piekła Rodem 1+2 • Shogun: Total War Złota Edycja • Soldiers: Ludzie Honoru • SpellForce Złota Edycja • Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse • SWAT 4 • SWAT 4: Syndykat • Świątynia Pierwotnego Zła • The Elder Scrolls III: Morrowind Złota Edycja • The Settlers IV Złota Edycja • ToCA Race Driver 2 • Tony Hawk's American Wasteland • Trainz Railroad Simulator 2006 • Warhammer 40,000: Dawn of War • Worms 3D • Worms Forts: Oblężenie • Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja

PARTNERZY: AMD Smarter Choice, BenQ, YAMO, Genius, Gazeta.pl, NITRO www.nitro.pl wap.nitro.pl, VIVENDI GAMES MOBILE

extraklasyka.gram.pl

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

gram.pl Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2007 EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON ORAZ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, VIVENDI MOBILE GAMES, NITRO, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

TYLKO NAJLEPSZE GRY

EKSKLUZYWNE WYDANIE

OBSZERNA INSTRUKCJA

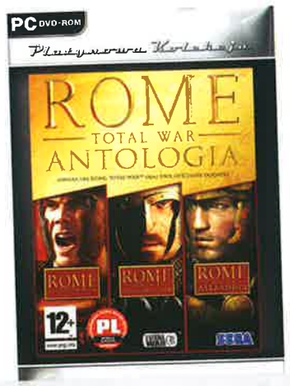
PROFESJONALNY PORADNIK

DOŻYWOTNIA GWARANCJA

DODATKI NA GRAM.PL

*Platynowa Kolekcja*

JUŻ W SPRZEDAŻY!



W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

- AGE OF EMPIRES III • ANTOLOGIA BLIZZARD • COMPANY OF HEROES: KOMPANIA BRACI • DIABLO II ZŁOTA EDYCJA • FABLE
- GOTHIC 3 • JADE EMPIRE: EDYCJA SPECJALNA • MEDIEVAL II: TOTAL WAR • NEVERWINTER NIGHTS DIAMENTOWA EDYCJA
- NEVERWINTER NIGHTS 2 • ROLLERCOASTER TYCOON 3 ZŁOTA EDYCJA • SAGA GOTHIC • SPELLFORCE 2: CZAS MROCZNYCH WOJEN
- THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW ZŁOTA EDYCJA • WARCRAFT III ZŁOTA EDYCJA

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NAJBARDZIEJ STYLOWA ROZRYWKA

- GATUNEK: AKCJA
- PRODUCENT: GRIN/CAPCOM JAPAN
- DATA PREMIERY: 2008
- WWW.BIONICCOMMANDO.COM

CORMAC | NA WŁASNĄ RĘKĘ

# Bionic Commando

Wiedźmin! Czy jest na sali jakiś wiedźmin?!

**Oto z otchłani – wydawać by się mogło – zapomnienia powraca kolejny bohater z dawnych czasów. Tym razem jest to Nathan Spencer z gry Bionic Commando, która rozpoczęła swój żywot 20 lat temu na automatach, a największe triumfy święciła na 8-bitowym Nintendo.**

**Nathan** nie powróciłby do świata żywych, gdyby nie upór Bena Judda – pierwszego zagranicznego producenta w japońskim Capcomie. Tak się składa, że akurat w Japonii oryginalny Bionic Commando nie był specjalnie popularny, więc firma nie paliła się do tego, by powrócić do tej gry. Judd jednak postawił na swoim (po czterech latach marudzenia). Zwrócił się do szwedzkiego studia Grin (twórcy pecetowych GRAW-ów), lecz zdołał też przekonać do współpracy Japończyków, dzięki czemu w grze obecny będzie „Capcom touch".

Ta multikulturowość podkreślać ma nową strategię producenta, który chce współpracować z najzdolniejszymi twórcami z całego świata, zachowując jednak przy tym charakterystyczne dla siebie podejście do projektowania gier. Ekstrawagancki klimat – niecodzienny dla zachodnich odbiorców – był w końcu jednym z powodów sukcesu oryginału.

### Od bohatera do zera i z powrotem

Akcja remake'u rozpocznie się 10 lat po wydarzeniach przedstawionych w NES-owej wersji oryginału (czyli po tym, jak Nathan wykończył nazistów, w amerykańskiej grze ze względu na cenzurę przebranych za „Baddów"; ostatni boss, choć nazwany Master D, nadal jednak wyglądał jak Adolf Hitler). W tym czasie Spencer (przemawiający tym samym głosem, co Ciemność w konsolowym The Darkness – Mike'a Pattona, byłego frontmana Faith No More) został niesłusznie oskarżony o zabójstwo i skazany na śmierć przez ludzi, którym służył. Program bionicznych żołnierzy został wstrzymany, a oni sami musieli oddać swoje implanty.

Nie wszystkim się to spodobało i niektórzy wybrali życie uciekinierów. Również Nathan stracił cybernetyczną rękę, dzięki której z łatwością łoił ludzi, z którymi miał sprzeczne interesy.

Trzy lata później, w dniu jego egzekucji na Ascencion City spada eksperymentalna bomba, która wywołuje zniszczenia na niewyobrażalną skalę, przewracając wieżowce i dziesiątkując mieszkańców falą wstrząsów sejmicznych i promieniowania. Spencer zostaje ułaskawiony i odzyskuje swój cenny implant w zamian za pomoc w zniszczeniu terrorystów, wśród których znajdują się również byli bioniczni komandosi. Niewykluczone, że w grze znajdą się prócz Spencera inne nawiązania do gry sprzed lat. Zapytany o to, czy znowu zmierzymy się z Hitlerem/Masterem D, Judd odparł, że za wcześnie na opowiadanie o finałowych bossach, ale jednocześnie zapewnił, iż zdaje sobie sprawę z tego, jakie elementy sprawiły, że gra zyskała dla wielu graczy status kultowej.

To ja spadam, chłopaki.

A teraz spływaj!

zyki (np. „podpinając się" kotwiczką do niestabilnego elementu). Wygląda to naprawdę efektownie i dynamicznie, i daje obietnicę wielkiej frajdy. Judd obiecał, że **system powietrznych akrobacji będzie – mimo swej widowiskowej natury – bardzo prosty do opanowania.** Co ważne, zachowanie kotwiczki ma być realistyczne – nie będzie z góry wyznaczonych punktów zaczepienia ani sytuacji, w których będzie się ona przyklejać do powietrza albo nie-wiadomo-czego, jak sieć Petera Parkera z gier. – *Nie zazdroszczę kolejnej ekipie developerów* [następnej gry o Spider-Manie], *jeśli spróbuje stworzyć mechanizmy huśtania się lepsze od naszych* – oznajmił Judd z uśmiechem.

## System powietrznych akrobacji będzie, mimo swej widowiskowej natury, bardzo prosty do opanowania.

### Przed państwem niesamowity Latający Komandos

Ukazane w gameplayach zrujnowane miasto zachwyca (o ile może zachwycać widok po tak straszliwym ataku). Rumowiska, zawalone wieżowce i estakady, sterczące, powykręcane metalowe elementy zbrojeń – szczegółowość lokacji i postapokaliptyczny klimat są naprawdę pierwszorzędne. Trudno o otoczenie, które z większą mocą przywołuje na myśl określenie „miejska dżungla".

Spencer czuje się tu jak ryba w wodzie, śmigając w powietrzu dzięki **wystrzeliwanej z cybernetycznej ręki kotwiczce** (to właśnie temu „ficzerowi" zawdzięcza popularność oryginał – wtedy był to bardzo mocny wyróżnik). Kiedy widzimy, z jaką łatwością pokonuje przestrzeń, trudno nie pomyśleć o Spider-Manie. Otoczenie pełne jest ścian, słupów, rusztowań i innych elementów (np. gałęzi w epizodzie rozgrywającym się na bagnach), na których będzie można się huśtać tak długo, jak nie spróbujemy naruszyć praw fizyki.

### Godziwy remake

Implant Spencera przyda się też na inne okazje – pozwala wyrywać elementy otoczenia (np. wraki wagoników metra) i ciskać nimi ku uciesze wrogów czy podciągać się tam, gdzie doskoczyć by się nie dało (jak w Lost Planet). Dodatkowe umiejętności będzie można odblokować w miarę postępów w grze. **Cybernetyczne ramię nie będzie jedyną bronią tytułowego komandosa** – w prawej ręce trzyma on pukawki, którymi operować będzie można niezależnie od akcji wykonywanych ręką lewą, podrasowaną (a więc będzie można np. jednocześnie huśtać się i strzelać). Choć brzmi to nieco infantylnie, oglądaniu trailera i gameplayów towarzyszy silne uczucie, że Spencer to twardziel „ultymatywny". Dlatego też nie będzie musiał wyrównywać szans za pomocą pojazdów, których w grze nie będzie.

Gra jest jeszcze na bardzo wczesnym etapie produkcji, jednak już teraz można stwierdzić, że zapowiada się bardzo obiecująco. Wygląda na to, że gracze starej daty dostaną godziwy remake produkcji z lat ich młodości, cała reszta zaś pogra w przebojową grę akcji. Nie wiadomo tylko, kiedy. **|CDA|**

Kiedy przyjdą podpalić Twój dom...

GEARS OF WAR

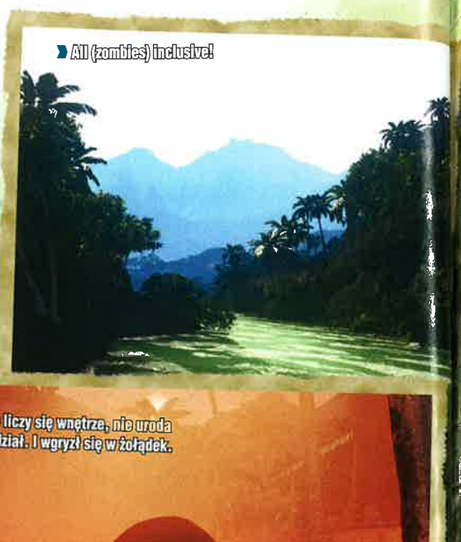
grem.pl CD PROJEKT EPIC GAMES Microsoft game studios

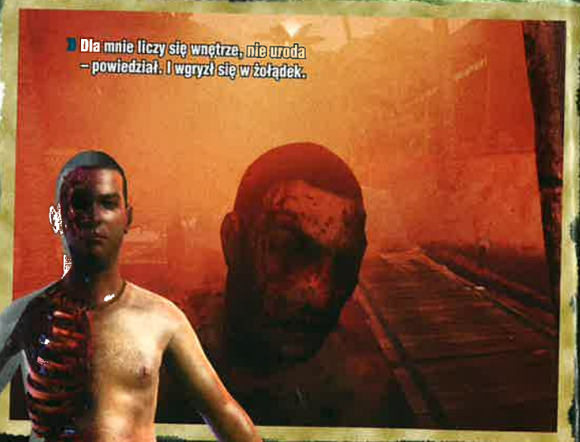
Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, i Unreal są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc., na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych krajów. © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox 360, Windows, Windows Live, Windows NT, Windows Vista i logo przycisku rozpoczynania Windows Vista są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

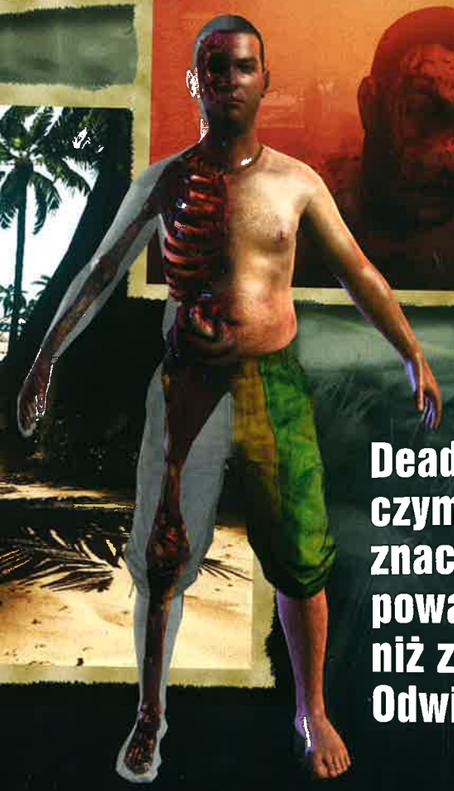
- PRODUCENT: TECHLAND
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2008
- WWW.DEADISLANDGAME.COM

# DEAD ISLAND

**Nie da się ukryć – my, tu w CDA, jesteśmy trochę jak zombi. I nie, nie chodzi mi tylko o ziemistą cerę, martwe spojrzenie i ogólną nieporadność psychomotoryczną wskutek niedoboru snu przed deadline'ami. Raczej o to nieprzeparte łaknienie każące nam, bez względu na okoliczności, zmierzać jak automatony w kierunku kolejnego źródła energii.**





**Dead Island jest czymś znacznie, znacznie poważniejszym niż zwyczajne Odwieczne Zło 17.**

**Naturalnie** są także różnice. Najbardziej podstawowe dotyczy wspomnianej pożywki: o ile ich głód odnosi się do „móóózguuuu!", o tyle my pragniemy „gieeeer!". W ich poszukiwaniu zwykliśmy przemierzać kontynenty i trawersować oceany – nie ma chyba dla nas takiego miejsca na Ziemi, w którym można by było ukryć przed nami jakiś obiecujący projekt. Takim też okazał się ten, na który natrafiliśmy po wyjątkowo długiej i męczącej podróży. Wyruszyliśmy w nią z redakcji pewnego chłodnego listopadowego popołudnia, by ostatecznie na miejscu przeznaczenia znaleźć się dopiero... po jakichś pięciu minutach pieszej wędrówki. Tam zaś, to jest w siedzibie wrocławskiego Techlandu, czekała nas prawdziwa uczta – gra, o której jak dotąd wiedzieliśmy w zasadzie tyle tylko, że będzie survival horrorem, a w rolach głównych wystąpią w niej zombi. Dzięki naszej wizycie i możliwości zapoznania się z grywalną wersją wiemy już jednak, że będzie czymś znacznie, znacznie poważniejszym niż zwyczajne Odwieczne Zło 17. Panie, panowie, witamy na Trupiej Wyspie – na Dead Island.

## Wakacje żywych trupów

Dead Island, zacznijmy od samego początku, to historia mężczyzny imieniem Adam, którego życie przypominające dotąd najpiękniejszy sen nagle i niespodziewanie zmieniło się w najgorszy koszmar. Poznajemy go na pokładzie samolotu, którym wraz ze swą świeżo poślubioną żoną udaje się na miesiąc miodowy. Nie jest mu jednak pisany beztroski wypoczynek (lub słodki wysiłek) w najlepszym z możliwych towarzystw – samolot rozbija się, a żona znika.

Ponadto uratowanie się ze szczątków i dotarcie na ląd, tak jak w Bioshocku, oznacza dopiero początek prawdziwych kłopotów. Wszystko dlatego, że **rajska wyspa, na której znalazł się nasz bohater i na której najwyraźniej znalazła się także jego zaginiona żona, to obszar... no właśnie, przerażającej pandemii**. Jej najbardziej widocznym przejawem jest plaga zombi – nie-martwych, którzy powoli, lecz nieubłaganie eliminują pozostałych przy życiu mieszkańców wyspy. Przetrwanie w tym specyficznym Silent Hill 2 zatem, nie mówiąc już nawet o próbie odnalezienia małżonki, już od pierwszych chwil wymaga podjęcia zdecydowanych działań. Ich charakter najlepiej chyba ujmują trzy słowa, jakie znaleźć można na tablicy w pobliżu miejsca nawiedzonego przez pierwszych zombi, jakich spotkasz: *„Kill us all" – „zabij nas wszystkich".*

## Nie kijem go, to nogą

Uśmiercanie nie-martwych nie będzie jednak nawet po części tak łatwe jak w innych popularnych grach z zombi w rolach głównych. Adam nie jest Leonem z Resident Evila 4 – nie przeszedł specjalnego szkolenia w walce wręcz i strzelaniu, nie jest też wyposażony w niekończący się, zdaje się, zapas amunicji. Nie ma też pod ręką, jak Frank z konsolowego Dead Rising, całego domu handlowego, w którym dosłownie każdy towar – włącznie z kosiarką do trawy – służyć może jako broń w walce z plagą. Wszystkim, co dał nam Techland, jest... **znakomita fizyka obiektów zdolna zmienić każdą zauważoną gałąź, krzesło, a nawet oderwaną kończynę w coś, czym bronić się będzie przed napastnikami**.

Naturalnie w Dead Island znajdzie się także broń palna, jednak z całą pewnością pozostanie ona w cieniu walki wręcz (sami twórcy gatunek swojej gry określają jako „first-person melee"). Podobnie jak w Bioshocku, wreszcie możliwe będzie wykorzystanie w charakterze broni ognia, kwasu czy elektryczności oraz kombinowanie ich z otoczeniem (ogień z dżunglą, elektryczność z wodą itp.). Sami twórcy twierdzą przy tym, że rozważyli setki pomysłów eliminacji napastników i zaimplementowali wszystkie, które były choćby po części prawdopodobne!

## Skóra, mięśnie, kości

Słowo „prawdopodobne" w ogóle często pojawia się na ustach twórców Dead Island. Jest tak dlatego, że ich zamiarem jest stworzenie pierwszej faktycznie „realistycznej" gry z zombi w rolach głównych – niemal... symulacji ocalałego! Stąd też **możliwość niemal dowolnego niszczenia wszystkich obiektów w świecie gry** (np. przy użyciu wspomnianego kwasu czy ognia, ale także eksplozji), a także naprawdę imponujący model obrażeń postaci.

Techland przebił przy tym wszystkie znane nam próby stworzenia naprawdę wiarygodnego systemu uszkodzeń istot żywych, a przynajmniej nie-martwych. Jest tak, gdyż w Dead Island każda, dosłownie każda postać tworzona jest z trzech anatomicznych „warstw" – kości, mięśni i skóry. Dzięki temu i wiarygodnej fizyce system walki sprawia, że możliwe stało się stopniowanie i różnicowanie obrażeń na każdej z nich! Innymi słowy, skutkiem zadania ciosu może być – w zależności od rodzaju broni, siły ciosu i umiejętności bohatera – powodujące krwawienie rozcięcie skóry, ale także szarpiąca mięśnie rana kłuta czy gruchoczący kości cios obuchowy. Efektem tych naprawdę potężnych – jak pobliska eksplozja ostrzelanej butli z gazem – może być prezentowane w slow motion rozerwanie przeciwnika na kawałki!

## Żywy świat martwych ludzi

Ta do bólu wiarygodna walka nie jest jednak jedynym atutem Dead Island. Innym czynnikiem, jaki zdecydował o atrakcyjności całego projektu, są elementy role-playing, wśród nich zaś rozwój bohatera i... całego świata. Dzięki temu pierwszemu możliwe będzie polepszanie własnych umiejętności, przy czym ich rozwój będzie – jak w Grand Theft Auto: San Andreas – pochodną korzystania z nich. Wskutek tego po pewnym czasie na wyspie Adam będzie w stanie dłużej biegać, pływać i... walczyć bez zmęczenia. Pojawią się też nowe ciosy, takie jak „siłowanie się" i nowe „finishery", i wspomniane już, zarazem imponujące i obrzydliwe sekwencje w slow motion. Sami twórcy, warto nadmienić, mówią o ponad 100 różnych wariantach ciosów, jakie poznać może nasz bohater – do 4 na rodzaj broni.

Do role-playing Dead Island zbliża także koncepcja „żywego świata", w którym nie wszystko zależy od samego gracza. Jest tak dlatego, że zachowaniem grup ocalałych zarządza autorski system A-Life. Dodatkowo stanowić ma on także swoisty „generator" wątków pobocznych, za którego sprawą gracz może zostać poproszony przez nieświadomych mieszkańców wioski o naprawienie szkód poczynionych przez niego na polecenie nieprzychylnych im sąsiadów! Warto dodać przy tym, że **w grze istnieć ma także możliwość zaliczenia każdego z zadań na kilka sposobów** (także dzięki... kłamstwu!), a całościowe doznanie – w tym stopień zrozumienia fabuły – ma być jak w Falloutach całkowicie indywidualne.

## Uwierz w zombi

Dbałość o zachowanie pozorów świata żywego pod każdym względem ma swój cel. Jak twierdzą sami twórcy, celem tym jest całkowite „zawieszenie niewiary" u gracza – sprawienie, by przekroczył granicę pomiędzy światem realnym i wirtualnym, jaką na ogół stanowi ekran monitora. Temu też m.in. służyć ma oszczędny, by nie rzec – szczątkowy interfejs, włącznie z tym, że być może zabraknie nawet obligatoryjnego, zdawałoby się, wskaźni-

Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, Unreal są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc., na terenie Stanów Zjednoczonych i/lub innych krajów. © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox 360, Windows, Windows Live, Windows NT, Windows Vista i logo przycisku uruchamiania Windows Vista są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

Nie przesadzajcie z opalaniem, dzieci!

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, zombi zaraz tutaj będzie.

Czuję tu jakieś kłopoty...

**Cały obszar gry liczy sobie około 30 km kwadratowych. Na szczęście będą pojazdy.**

ka zdrowia. Jego rolę przejąć ma... zachowanie samego bohatera, który raniony w nogę zacznie utykać, a postrzelony w korpus będzie rzęzić i co pewien czas prezentować graczowi skrwawioną dłoń.

Pełne zanurzenie w świat gry umożliwić mają także minimalne czasy ładowania. Rzecz nie bez znaczenia, zwłaszcza gdy uwzględni się fakt, że cały **obszar gry liczy sobie 30 km kwadratowych** (30 kwadratów po 1 km kwadratowy) niemal zupełnie pozbawionej ograniczeń, a przy tym wiarygodnej scenerii, a sami twórcy nie wydają się przerażeni poziomem, jaki reprezentuje Crysis. Przeciwnie – twierdzą, że Dead Island w dniu swej premiery będzie wyglądać przynajmniej nie gorzej.

## Chrome – czwarte pokolenie

Dead Island oparta jest o czwarte już pokolenie autorskiego Chrome Engine. Umożliwił on stworzenie naprawdę wiarygodnie wyglądającego i co ważniejsze – podobnie zachowującego się świata gry i to aż do poziomu poszczególnych roślin, które reagują na inne obiekty!

Ta wspaniała i zarazem przerażająca wyspa „zbudowana" została przy tym na bazie map rzeczywiście istniejących rajów urlopowych i wbrew temu, czego podświadomie oczekiwaliśmy, zapewnia imponujące zróżnicowanie scenerii. Nie jest więc tak, że wszystkim, co przyjdzie nam oglądać w grze, będą piasek i palmy. Prócz nich na naszej drodze pojawią się także kurorty turystyczne, ale i odtworzone w najdrobniejszych szczegółach ogromne hotele, wioski i miasta, kompleksy jaskiń i... bazy wojskowe.

Dead Island wyposażona została także w efektowny cykl dobowy i stany pogodowe, a **rozległość świata wymusi na nas stosowanie pojazdów** – w tym tak niezwykłych jak rowery i motocykle. W tej części, nawiasem mówiąc, twórcy obiecują naprawdę realistyczne wrażenia jazdy. Biorąc pod uwagę doświadczenia Techlandu z symulatorami, nie sposób nie wierzyć.

## Powrót na Dead Island

Niestety, na samodzielne przekonanie się, czym w istocie jest Dead Island, **przyjdzie nam jeszcze sporo poczekać – jak twierdzą twórcy, przynajmniej rok**. Nie tylko dlatego, że „wypełnianie" 30 km² powierzchni (i wiele kilometrów wnętrz) musi potrwać. Także ze względu na to, że wciąż istnieje sporo niewiadomych. Twórcy rozważają m.in. system dynamicznej walki, w ramach którego ciosy wyprowadzane są za pomocą gałek analogowych pada.

Nie są też jeszcze wcale pewni, w jaki sposób odbywać się będzie regenerowanie obrażeń – jedna z koncepcji odnosi się do snu. Niemniej nasza krótka wizyta na Trupiej Wyspie przekonała nas, że jakkolwiek faktycznie nie jest to wymarzone miejsce na wakacje, to... na pewno zamierzamy na nią powrócić.

Innymi słowy, na pewno jeszcze przed premierą Dead Island możecie spodziewać się kolejnych rewelacji dotyczących tej niezwykłej przygody.

Gieeeeer!...
Gieeeeer!...
Gieeeeerrrrr!!! |CDA|



Kula w łeb!

GEARS OF WAR

Najlepsza gra z konsoli Xbox360. Teraz na PC!

18+ www.pegi.info

Patronat medialny onet.pl

Już w sprzedaży!*

http://gram.pl/GOW

gram.pl | CD PROJEKT | radio eska | EPIC GAMES | Microsoft game studios

zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy! sklep.gram.pl

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PL WERSJA KINOWA

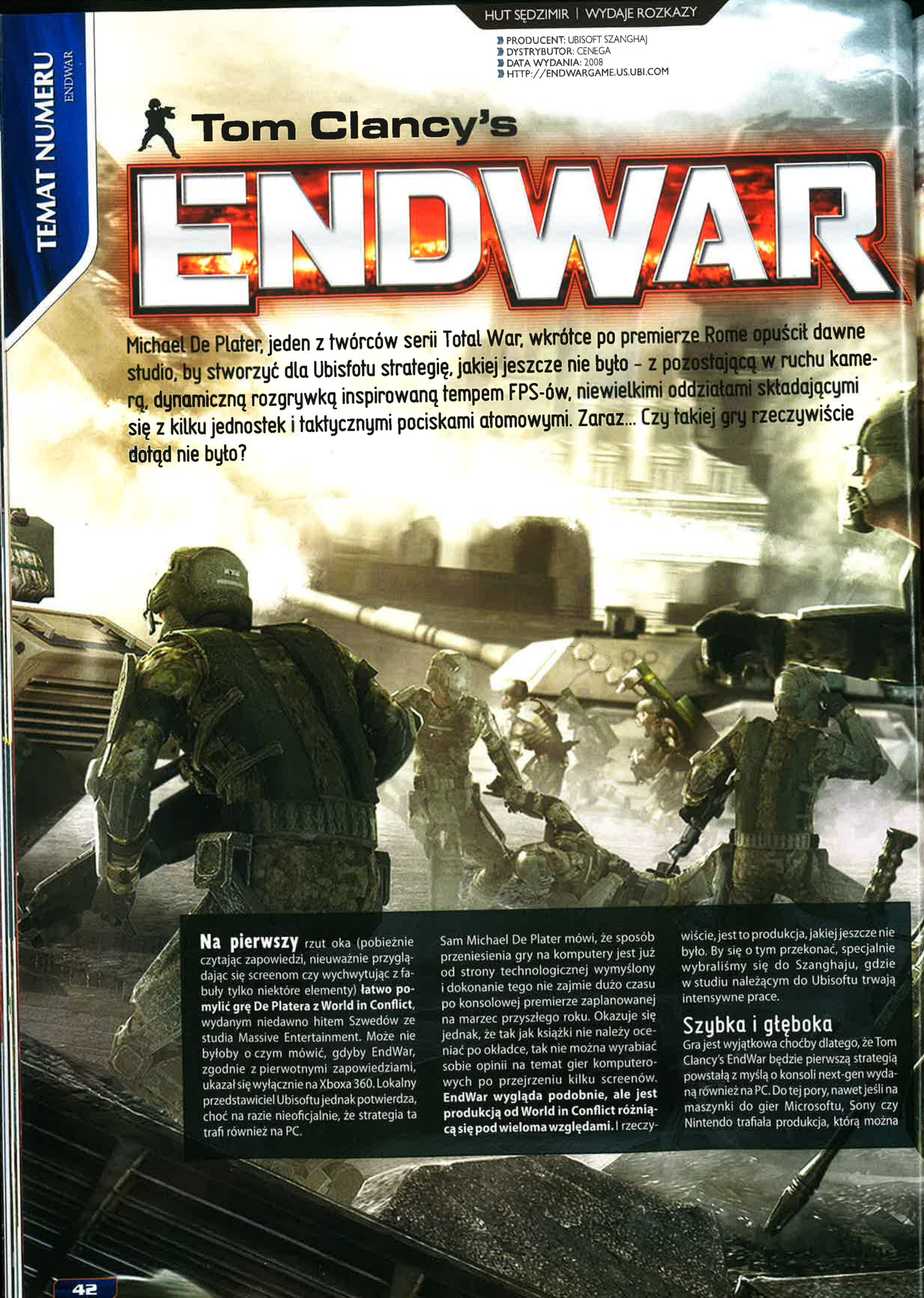
Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, i Unreal są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, inc., na terenie StanÓw Zjednoczonych i/lub innych krajów. © 2007 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox 360, Windows, Windows Live, Windows NT, Windows Vista i logo przycisku uruchamiania Windows Vista są znakami handlowymi grupy firm Microsoft.

* Gry komputerowe s wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

- PRODUCENT: UBISOFT SZANGHAJ
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- DATA WYDANIA: 2008
- HTTP://ENDWARGAME.US.UBI.COM

# Tom Clancy's ENDWAR

**Michael De Plater, jeden z twórców serii Total War, wkrótce po premierze Rome opuścił dawne studio, by stworzyć dla Ubisfotu strategię, jakiej jeszcze nie było – z pozostającą w ruchu kamerą, dynamiczną rozgrywką inspirowaną tempem FPS-ów, niewielkimi oddziałami składającymi się z kilku jednostek i taktycznymi pociskami atomowymi. Zaraz... Czy takiej gry rzeczywiście dotąd nie było?**



**Na pierwszy** rzut oka (pobieżnie czytając zapowiedzi, nieuważnie przyglądając się screenom czy wychwytując z fabuły tylko niektóre elementy) **łatwo pomylić grę De Platera z World in Conflict**, wydanym niedawno hitem Szwedów ze studia Massive Entertainment. Może nie byłoby o czym mówić, gdyby EndWar, zgodnie z pierwotnymi zapowiedziami, ukazał się wyłącznie na Xboxa 360. Lokalny przedstawiciel Ubisoftu jednak potwierdza, choć na razie nieoficjalnie, że strategia ta trafi również na PC.

Sam Michael De Plater mówi, że sposób przeniesienia gry na komputery jest już od strony technologicznej wymyślony i dokonanie tego nie zajmie dużo czasu po konsolowej premierze zaplanowanej na marzec przyszłego roku. Okazuje się jednak, że tak jak książki nie należy oceniać po okładce, tak nie można wyrabiać sobie opinii na temat gier komputerowych po przejrzeniu kilku screenów. **EndWar wygląda podobnie, ale jest produkcją od World in Conflict różniącą się pod wieloma względami.** I rzeczywiście, jest to produkcja, jakiej jeszcze nie było. By się o tym przekonać, specjalnie wybraliśmy się do Szanghaju, gdzie w studiu należącym do Ubisoftu trwają intensywne prace.

## Szybka i głęboka

Gra jest wyjątkowa choćby dlatego, że Tom Clancy's EndWar będzie pierwszą strategią powstałą z myślą o konsoli next-gen wydaną również na PC. Do tej pory, nawet jeśli na maszynki do gier Microsoftu, Sony czy Nintendo trafiała produkcja, którą można

Mac Abra się obruszył: „niby NPC mają mieć takie świetne AI, a trzaskają do czołgów z broni ręcznej?"

było zaliczyć do gatunku RTS-ów, były to zazwyczaj niezbyt udane konwersje gier PC-towych (m.in. Age of Empires, Command & Conquer). Twórcy długo szukali pomysłu na strategię, która mogła odmienić oblicze gatunku – głównie po to, by wzbudzić zainteresowanie konsolowców, ale także z nadzieją, że gracze na co dzień omijający ten gatunek szerokim łukiem dzięki nowatorskim rozwiązaniom spojrzą na EndWar przychylnym okiem.

*– Stratedzy uważali gry akcji i FPS-y za zbyt szybkie i pozbawione głębi* – wyjaśnia De Plater – *a fanom shooterów strategie kojarzyły się z nudą i skomplikowanymi zasadami. My natomiast chcieliśmy stworzyć tytuł, który przekona do siebie i jednych, i drugich. Wpadliśmy na pomysł, by korzystając z mocy współczesnych maszyn przenieść kamerą bezpośrednio na pole bitwy, tak by gracze widzieli, słyszeli i czuli wymianę ognia, eksplozje, przelatujące z hukiem helikoptery.* Kamera została więc powiązana z oddziałami i w EndWar podczas przełączania się pomiędzy jednostkami zmienia się również punkt widzenia. Można ją obracać, ale już nie przesuwać, dzięki temu powstaje wrażenie, że gracz widzi dokładnie to, co żołnierze, którymi dowodzi.

## Mgliście

Potwierdza to Todd Owens, projektant map w EndWar, który wcześniej przez sześć lat pracował dla Electronic Arts i wymyślał poziomy w grach, takich jak Red Alert czy Yuri's Revenge. *– W EndWar nie potrzebujemy stosować Fog of War, dymu wojny* – wyjaśnia. *Tutaj Fog of War powstaje w naturalny sposób. Kiedy twoje czołgi jadą doliną, nie widzisz, co znajduje się za wzgórzem; kiedy twoja piechota przemieszcza się wzdłuż ulicy miasta, nie wiesz, co czeka cię za rogiem. To nowe wyzwanie dla graczy, ale i dla nas, bo zmienia to sposób projektowania map. Kiedyś wystarczyło wstawić klif tu i tam, by w pewnych miejscach zablokować przejście, albo podnieść gdzieś teren, by ten, kto zdobędzie to miejsce, mógł prowadzić ostrzał na większą odległość. W EndWar musimy cały czas myśleć o tym, jakie będzie pole widzenia gracza, zmienia się też waga punktów strategicznych.*

Rosjanie znowu chcą wejść do Unii Europejskiej bez wiz...

Nie wiem, co to jest, ale zdecydowanie wolę być po drugiej stronie lufy.

Jest to jednak decyzja, którą warto było podjąć, bo jak mówi Owens: *– Nowy punkt widzenia całkowicie zmienia rozgrywkę, wynosi ją na nowy poziom. Szczerze mówiąc, nie wyobrażam sobie, by teraz powrócić do oglądania jednostek z góry, tak jak wygląda to w tradycyjnych strategiach.*

## Frontowe pogaduchy

Harce z kamerą to jednak nie najważniejszy element EndWar, który wyróżnia tę grę od innych tytułów. Prawdziwym przełomem jest co innego – **nowatorski sposób sterowania jednostkami, do którego można wykorzystać... słuchawki z mikrofonem i głos**. Ubisoft kupił licencję na wykorzystanie odpowiedniej technologii od firmy Phonics. Opracowane przez nią oprogramowanie, dzięki wykorzystaniu sieci neuronowych, czyli systemów uczących się samodzielnie, potrafi z dużą dokładnością rozpoznawać mowę, uwzględniając różnice w brzmieniu głosu, akcent itd. Do całkowicie swobodnego kierowania jednostkami twórcom EndWar wystarcza kilkadziesiąt słów, z których budowane są wszystkie niezbędne rozkazy – jak to działa, opisuje ramka Attack Hostile #1.

Dodatkowo oddziałom będzie można również wydawać polecenia, obserwując wydarzenia z poziomu pola bitwy, a także bezpośrednio kierując jednostkami po to, by np. lepiej ustawić piechotę za osłoną terenową. W tym wariancie obłożenie klawiatury i myszki będzie zapewne bardzo zbliżone do konfiguracji sterowania w grach FPS. W większości sytuacji nie będzie to jednak potrzebne, bowiem komendy głosowe sprawdzają się bardzo dobrze już na obecnym etapie, a cały system jest jeszcze dostrajany tak, by z potrzebnymi wyrazami radzić sobie właściwie bezbłędnie. Ostatni, nieco inny sposób dowodzenia, to mapa taktyczna, na której widać wszystkie jednostki – jej wygląd inspirowany jest interaktywnymi ekranami z mobilnych jednostek dowodzenia, wykorzystywanych przez dowódców współczesnych armii.

## Mamy kryzys

Inspirowany, ale nie identyczny, bo scenariusz gry sięga nieco w przyszłość. Zgodnie z fabułą, w wyniku kryzysu energetycznego dochodzi do wybuchu wojny między USA, Rosją i Federacją Europejską. Jednostki pojawiające się w armiach każdej ze stron bazują na sprzęcie już dziś będącym w użyciu lub znajdującym się na etapie prototypów. Ich wygląd jednak podkręcono tak, by prezentowały się bardziej efektownie.

**Różnice między frakcjami są niewielkie** i dotyczą głównie broni specjalnych, które przywołać można spoza mapy (ostrzał artyleryjski, wsparcie lotnicze itd.), a także niedużych rozbieżności w parametrach bojowych jednostek tego samego typu służących w różnych barwach. Rodzajów jednostek będzie siedem: piechota, inżynierowie (ciężka piechota wyposażona w wyrzutnie rakiet), czołgi, helikoptery, artyleria, transportery (przewożą wojsko, ale służą też jako broń przeciwlotnicza) i wozy dowodzenia (potrafią skanować pole bitwy w poszukiwaniu jednostek przeciwnika).

Każdy z graczy będzie mógł z nich stworzyć armię składającą się maksymalnie z dwunastu

## W tej grze nie klikasz. W tej grze wykrzykujesz rozkazy!

### Wywiad z Michaelem

Głównym designerem gry jest Michael De Plater, wcześniej związany ze studiem Creative Assembly, wraz z którym pracował nad serią Total War. Oto, co ma do powiedzenia o swoim najnowszym dziele.

**Co odróżnia EndWar od innych strategii?**
To jedyna gra tego typu, przed zagraniem w którą warto się upewnić, że masz włączony mikrofon...

**No właśnie – wykorzystanie głosu do kierowania jednostkami to bardzo nowoczesne rozwiązanie. Podobnie jak konflikt, który przedstawiacie. To dla ciebie duża zmiana po serii Total War.**
Zgadza się. Zaskoczę cię może, ale w pewnym momencie proponowałem, żebyśmy zrobili z Creative Assembly Total War w realiach fantasy; ten pomysł jednak nie przeszedł, a potem zacząłem pracować dla Ubisoftu. Ale tak sobie myślę, że w pewnym sensie nie ma różnicy między zielonym smokiem a helikopterem bojowym. Podobają mi się te realia, czytałem wywiad z twórcami Call of Duty 4 i oni mówili to, co ja myślę – fajnie jest zobaczyć w akcji nowoczesne czołgi, helikoptery, wielkie eksplozje.

**Czyli kolejne twoje gry będą właśnie takie?**
Szczerze mówiąc chciałbym zrobić grę strategiczną o zombi, mogłaby się nazywać Dead Storm Rising. Jestem wielkim fanem zombiaków...

**Wracając do systemu sterowania – jesteś zadowolony z tego, jak działa system rozpoznawania głosu?**
Oczywiście. To jeden z ważniejszych elementów EndWar; gdyby nie działał jak należy, cała gra byłaby do niczego. Efektywność tego systemu sprawdzamy i poprawiamy cały czas, a mamy w zespole Francuzów, Anglików, Kanadyjczyków, ludzi z Europy Środkowej – każdy mówi po angielsku inaczej, ale wszyscy bez kłopotu dowodzą armiami.

**EndWar proponuje dość nietypowy rodzaj rozgrywki, łączy taktycznego FPS-a ze strategią. Sprawdzacie, jak reagują na to „normalni" gracze?**
Co tydzień zapraszamy grupę ludzi, którzy przyglądają się naszym postępom i oceniają je. Tworzymy zawsze trzy grupy – nowicjuszy, graczy i pro-gamerów, uwzględniamy ich uwagi, ale na szczęście ostatnio jest ich coraz mniej.

**Której z tych grup EndWar podoba się najbardziej? Jakie są różnice w ich podejściu do gry?**
Jeśli chodzi o stopień zaawansowania, różnice nie są bardzo duże – bardziej doświadczeni gracze po prostu szybciej znajdują właściwe taktyki, stosują ciekawsze strategie. Zdarza się, że pro-gamerzy całą walkę obserwują na mapie taktycznej, nawet nie zaglądają do widoku 3D. A najbardziej EndWar podoba się tym, którzy grają w takie tytuły jak Rainbow Six, GRAW czy Brothers in Arms – mówią, że nasza gra to taki taktyczny shooter do potęgi.

**A fani strategii? Nie są zrażeni szybkim tempem akcji, nowym dla nich sterowaniem?**
Na szczęście nie, tym bardziej że widzą też, iż EndWar to poważna, realistyczna gra wojenna. Jeśli wzywasz posiłki, muszą one najpierw przylecieć spoza mapy, nie pojawiają się nagle na polu bitwy, nie ma magii. Prawie wszystkie budynki można zniszczyć – to wpływa na taktykę. Każda frakcja ma swoje specjalizacje, trzeba się nauczyć z nich korzystać. Tak wygląda współczesne pole walki.

oddziałów – w grach sieciowych tuzin ten będzie dzielony między uczestników walczących po tej samej stronie. Dość ciekawy jest system uzupełnień – mapy rozpoczyna się kierując trzema oddziałami, ale wraz z przejmowaniem wyznaczonych punktów strategicznych wojska będzie można uzupełniać kolejnymi jednostkami. Warunkiem jest jednak posiadanie punktów wsparcia reprezentowanych w interfejsie przez ikony gwiazdek wpisanych w okręgi. Punkty te zdobywa się m.in. rozbijając formacje wroga czy przejmując jego punkty kontrolne.

Jak zawsze – przed konsulatami USA kolejki...

Ty, to chyba nie nasze śmigłowce!

**Stan jednostki będzie nie tylko widać, ale i słychać. I to jak!**

## Strategia z motion capture

EndWar przedstawia konflikt, w którym armie wykorzystują nowoczesne technologie, z przymrużeniem oka można więc powiedzieć, że dlatego i twórcy, i gra korzystają z nowoczesnych narzędzi. Dowodem na to mogą być animacje jednostek piechoty – do ich stworzenia wykorzystano technikę motion capture, niezbyt powszechną dotąd w strategiach. Ponieważ oddziały piechoty składają się w EndWar z kilku żołnierzy, animatorzy zadbali również o to, by ich ruchy nie były identyczne. Aby osiągnąć ten efekt, przygotowano kilkanaście animacji dla pojedynczych postaci, a dla kilku sytuacji, które powtarzają się w grze często – specjalne choreografie grupowe. Takie oddzielnie animowane sekwencje to m.in. wychylanie się zza osłony, współpraca przy ostrzeliwaniu się, wpadanie do drzwi budynku, wchodzenie do transportera.

Na czym polegają, można wyjaśnić na przykładzie tej ostatniej – w jakiejkolwiek innej grze jednostki wbiegające do helikoptera nałożyłyby się na siebie, a nawet jeśli nie, każda z nich byłaby pewnie animowana tak samo. W EndWar jeden z żołnierzy pomaga sobie chwytając się włazu, inny przepuszcza kolegę, kolejny wskakuje lekko do środka – sprawia to bardzo realistyczne wrażenie.

## Słabo cię słyszę

Taka dbałość o szczegóły jest potrzebna, bowiem w grach obecnej generacji to właśnie drobiazgi mają decydujący wpływ na to, że pewne tytuły graczom się podobają, a inne nie. Tę samą zależność, choć w kwestii tego, co słychać, a nie tego, co widać, tłumaczy Bob Hope, realizator dźwięku w EndWar: – *Dzisiaj wysoka jakość ścieżki audio i duże środki poniesione na jego realizację to norma, której gracze oczekują. Zresztą tak jest już od dawna. Pierwsza gra, przy której pracowałem, to przygodówka Leisure Suit Larry: Love for Sail i nawet wtedy wynajęliśmy jazzowy zespół do nagrania ścieżki dźwiękowej, więc już wtedy jakość produkcji była wysoka.*

By osiągnąć realizm – a do tego dąży większość współczesnych twórców gier – niezbędne jest innowacyjne podejście do tematu, znalezienie rozwiązań, z których nikt wcześniej nie korzystał. Takie poszukiwania pozwoliły dźwiękowcom Ubisoft Szanghaj opracować system, który modyfikuje brzmienie komunikatów radiowych w zależności od sytuacji. Hope wyjaśnia: – *Wymyśliliśmy, jak w czasie rzeczywistym zmieniać „głos" jednostkom, które są bliskie zniszczenia. Przepuszczamy go przez kompresor, dodajemy efekt overdrive i kilka filtrów, a to wywołuje wrażenie, że ta jednostka marnie się trzyma. Nawet nie trzeba dokładnie słuchać, jaka jest treść raportu, od razu wiesz, że są w tarapatach. Inny nasz system filtruje transmisje radiowe w zależności od tego, jak daleko od twojej pozycji znajduje się rozmówca – im dalej, tym mniej w raportach wysokich tonów, bo je powietrze wsysa najszybciej.*

## Hell yeah!

Wbrew temu, co mówi Hope, warto jednak słuchać nie tylko tego, jak zwracają się do-

## WiC vs. EndWar

| | World in Conflict | Tom Clancy's EndWar |
|---|---|---|
| kamera | całkowicie swobodna, przemieszczana bez ograniczeń po polu bitwy | „przyklejona" do jednostek, można nią obracać, ale widać tylko to, co jest w polu widzenia oddziałów gracza |
| sterowanie | tradycyjny interfejs gry strategicznej | obłożenie z FPS-a plus możliwość sterowania głosem i bezpośredniej kontroli nad jednostkami |
| wartość jednostek | częsty respawn oddziałów, mniejsze znaczenie doświadczenia zdobywanego przez jednostki | każda jednostka się liczy; oddziały, które przetrwają misje, przechodzą do następnych, także w trybie multi |
| pole walki | fikcyjna wojna z przełomu lat 80. i 90. XX wieku; jednostki z okresu zimnej wojny | konflikt rozgrywający się w niedalekiej przyszłości, bardziej zaawansowane jednostki |
| taktyczna eksplozja nuklearna | przepiękna! | mniej urodziwa, choć równie skuteczna |



FRAGUJ ALBO GIŃ!
Unreal TOURNAMENT
Już w sprzedaży* | www.gram.pl/UT3
Patronat medialny
DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH
POLSKA WERSJA KINOWA PL

Ja się załatwię, a ty mnie osłaniaj.



Jak nie urok, to przemarsz wojsk.

wódcy do podkomendnych, ale i tego, co dokładnie mają do powiedzenia. Wagę słów podkreśla John Gonzalez, „story director", czyli człowiek trzymający kontrolę nad całym, składającym się z nieliniowych wątków scenariuszem EndWar: – *Chcieliśmy nadać filmowy charakter rozmowom żołnierzy na wszystkich poziomach dowodzenia: od zwykłych szeregowców po dowódców podejmujących decyzje mogące zaważyć o losach wojny. Aby osiągnąć ten efekt, nagraliśmy ponad tysiąc dodatkowych kwestii dialogowych, które są potem odtwarzane losowo w zależności od 125 różnych warunków, jakie mogą zajść na polu walki. Dzięki temu rozmowy prowadzone w eterze nawiązują do tego, co się dzieje, jakie wydarzenia miały miejsce w trakcie kampanii itd. Jeden z żołnierzy może np. powiedzieć przed rozpoczęciem walki „czuję, że skopiemy im dzisiaj tyłki", na co inny odpowie „hell yeah!!!". Jeśli jednak w kampanii źle ci idzie, odpowiedź równie dobrze może brzmieć „naprawdę tak myślisz? Nie wiem, czy mamy szanse...".*

# To realistyczna strategia przez duże S.

### Nielinowa III wojna

John Gonzalez, „story director" w zespole pracującym nad EndWar, zdradza, że kompletna lista dialogowa tej produkcji liczy mniej więcej tyle linijek tekstu, ile typowa gra RPG studia BioWare, a pada w nich tyle samo słów – nieco ponad 200 tysięcy. Skąd bierze się taka liczba? Jak wyjaśnia Gonzalez: – *To wynik tego, że scenariusz jest całkowicie nieliniowy. Grę rozpoczynamy od sześciu misji preludium, w których wprowadzamy podstawowe zasady sterowania i przedstawiamy strony konfliktu. To wstęp do wojny, kiedy wybucha ona po ostatniej misji preludium. Gracz ma wówczas do wyboru czterdzieści różnych potencjalnych punktów zapalnych i to od niego zależy, w których bitwach weźmie udział i jak potoczą się losy wojny. W ten sposób to gracz pisze historię III wojny światowej, dlatego musieliśmy uwzględnić wiele różnych wariantów w nagrywanych przez nas dialogach.*

**Czterdzieści pól bitew przedstawionych jest przez 25 różnych map,** z których część to lokacje specyficzne, a inne bardziej uniwersalne, np. górskie, pustynne, doliny rzek itd. W niektórych z nich lepiej sprawdza się piechota, w innych sprzęt ciężki, w kilku zastosować trzeba podejście mieszane. Na mapach dynamicznie zmieniać się będzie pogoda, ale niekoniecznie pora dnia – opracowywane są natomiast trzy różne warianty pokazujące te same lokacje w pełnym świetle, o zmierzchu i w nocy.

## Wspaniały sukinsyn

Takie dialogi głównie budują klimat, ale są w EndWar również inne kwestie, które zarówno mają wpływ na atmosferę, jak i stanowią wskazówki co do optymalnego stylu gry. Gonzalez wyjaśnia: – *W trakcie kampanii spotykasz na polu bitwy różnych dowódców armii przeciwnych, niektórych z nich kilka razy. Chcieliśmy odtworzyć rywalizacje między dowódcami, a zainspirowała nas do tego scena z filmu „Patton", w którym pokonany bohater tytułowy mówi do generała Rommla: „Ty wspaniały sukinsynu, czytałem twoją książkę!". Dlatego na ekranie odprawy słyszysz informacje o dowódcy, z którym przyjdzie ci się zmierzyć – w tym subtelnie przedstawioną jego charakterystykę: portret psychologiczny (czy lubi atakować, czy się bronić, czy zdenerwowany popełnia błędy, czy jest konsekwentny w swoich działaniach), historię (generał Santiago Arnavisca, znany fanom serii Rainbow Six, przedstawiony jest np. jako syn arystokratycznych rodziców), dowiesz się, z jakich jednostek najbardziej lubi korzystać. Gdy napotkasz go po raz drugi, charakterystyka przeciwnika jest już krótsza, za to przypominamy, jak potoczyło się wasze ostatnie starcie.*

## Przez duże S

W zachwycie nad drobiazgami nie można jednak zapomnieć o obrazie całości. Dlatego Michael De Plater mówi, że dumny jest z tego, iż mimo wielu nowych, nietestowanych wcześniej przez innych programistów pomysłów EndWar to strategia przez duże S. – *Wszystkie nowinki, jakie wprowadziliśmy do gry, to fajna rzecz* – podkreśla De Plater – *ale najważniejsze jest dla mnie to, że* **udało się nam sensownie przedstawić wszystkie podstawy sztuki wojennej**. *Jeśli robisz coś głupiego, np. przeprowadzasz piechotę przez otwarte pole pod ostrzałem, nie ukrywasz jej w budynkach i nie przemieszczasz transporterami, na pewno ją stracisz. Jeśli wysyłasz gdzieś czołgi bez jednostek wyposażonych w działka przeciwlotnicze, także możesz się z nimi pożegnać. Chcieliśmy stworzyć strategię inną niż wszystkie, wykorzystaliśmy do tego styl i szybkość rozgrywki wzięty z FPS-ów, ale to wciąż gra wojenna.* **(CDA)**

## Attack Hostile #1

**Rozkazy wydawane głosem składają się z kilku stałych części składowych**

**1 Określenie adresata rozkazu**
Komendę należy do kogoś skierować. Jeśli ma to być pojedyncza jednostka, mówimy *„unit"* plus przypisany jej numer, np. *„unit one"*. Jeśli grupa używa właściwego dla niej koloru – *„Red Team"*. Jeśli mają to być wszystkie czołgi, mówimy *„all tanks"*, a jeśli wszystkie jednostki *„calling all units"*. Jeśli rozkaz zaczyna się od słowa *„reinforce"*, oznacza to, że na pole bitwy mają być wezwane posiłki – w tym przypadku ich rodzaj określa się w drugim członie komendy, mówiąc np. *„tanks"*.

**2 Treść rozkazu**
Drugi element polecenia to określenie tego, co jego adresat ma wykonać. Może to być np. atak (*attack*), przejęcie punktu kontrolnego (*secure*), ruch (*move*), stworzenie grupy (*create group*) lub ucieczka (*retreat*).

**3 Określenie celu**
Jeśli jednostce lub jednostkom każemy kogoś zaatakować lub gdzieś się przemieścić, należy wskazać właściwy cel. Może to być jednostka wroga (*Hostile One*) lub punkt kontrolny (mają oznaczenia alfabetyczne, np. *Alpha, Lima, Xray*).

**4 Rozkaz rozbudowany**
Czasem rozkaz wymaga doprecyzowania, np. kiedy każemy rozbudować punkt kontrolny o dodatkowe modyfikacje, trzeba określić, jakiego mają być rodzaju. Wtedy rozkaz taki brzmi – w pełnej wersji – *„unit three upgrade Lima with air support"*. Komputer to rozumie!



wirtus.pl
dla graczy

Tel.: 0-22 517 78 50 Pon - Pt: 9.30 - 17.30, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres: Wirtus.pl, Al. Stanów Zjednoczonych 51 lok 115, 04-026 Warszawa

INFORMACJE O WYSYŁCE
Termin dostawy do 3 dni roboczych
Koszty przesyłki pocztowej 10 zł
Przesyłka kurierska (do 48 h) 18.50 zł
Fachowa obsługa
Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu.
Ceny zawierają podatek VAT.

Zapraszamy do składania zamówień telefonicznych **022 517 78 50** oraz na naszej stronie internetowej **www.wirtus.pl**

ZAPRASZAMY SKLEPY Z GRAMI KOMPUTEROWYMI DO WSPÓŁPRACY HURTOWEJ

# NAJWIĘKSZE HITY
# W EKSKLUZYWNYM WYDANIU!

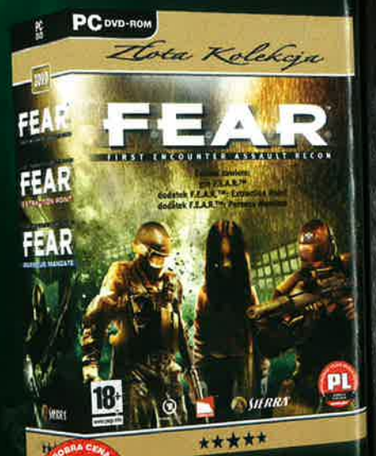
AGE OF EMPIRES III
Z DODATKAMI:
THE WAR CHIEFS
I THE ASIAN DYNASTIES

COMPANY OF HEROES:
KOMPANIA BRACI
Z DODATKIEM:
NA LINII FRONTU

SUPREME COMMANDER
Z DODATKIEM:
W OBLICZU WROGA

MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Z DODATKIEM: KRÓLESTWA

NEVERWINTER NIGHTS 2
Z DODATKIEM:
MASKA ZDRAJCY




F.E.A.R.
Z DODATKAMI:
EXTRACTION POINT
I PERSEUS MANDATE

Złota Kolekcja, Kolekcja Wszech Czasów © 2007 CD Projekt Sp. z o.o. Złota Kolekcja i Kolekcja Wszech Czasów są zastrzeżonymi znakami handlowymi CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe logotypy, wzory i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl

# NAJLEPSZA KOLEKCJA
# PREZENTÓW NA ŚWIĘTA!

## KOLEKCJA WSZECH CZASÓW NEVERWINTER NIGHTS

## PO RAZ PIERWSZY WSZYSTKIE CZĘŚCI KULTOWEJ SERII RPG Z DODATKAMI RAZEM W JEDNYM, LUKSUSOWYM WYDANIU!

TYLKO W SIECIACH

Media Markt SATURN

PRODUCENT: BIZARRE CREATIONS
DATA PREMIERY: LUTY 2008
WWW.SEGA.COM
GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | NABIJA HIGH SCORE

# THE CLUB

**Co się stanie, kiedy studio znane głównie z konsolowych wyścigów samochodowych i retrostrzelanek a la Galaga weźmie się za FPS-a? Powstanie gra, w której najważniejszą rzeczą jest wykręcony punktowy wynik na wysokim miejscu tabeli high score, a przez poziomy przechodzi się... powtarzając okrążenia. Co niekoniecznie jest taką złą rzeczą...**

**Nazwa Bizarre** Creations to dla większości PC-towców zbitka dwóch przypadkowych słów, które z niczym im się nie kojarzą – tymczasem właścicielom konsoli Xbox 360 na ich dźwięk miękną kolana. To ta ekipa odpowiada za serię ścigałek Project Gotham Racing, w swoim gatunku jedną z dwóch najważniejszych na rzeczonej platformie. W drugiej części PGR ukryty był mały bonus, oldskulowa strzelanka o nazwie Geometry Wars, która zyskała taką popularność, że wkrótce potem udostępniono jej rozbudowaną wersję w serwisie Xbox Live. Do dziś pozostaje tam jednym z najpopularniejszych shooterów, a sukces swój powtórzyła w tym roku, gdy udostępniono ją na Steamie. Niektórzy blaszakowcy wiedzą już, że produkcje Bizarre Creations to przede wszystkim duża grywalność, a wkrótce przekona się o tym jeszcze większa grupa posiadaczy komputerów. W I kwartale przyszłego roku SEGA planuje wydać najnowszą grę chłopaków z Liverpoolu równocześnie na X360, PS3 i PC-ta.

## Będzie dziwnie

A będzie to The Club, tytuł, który łączy najważniejsze elementy wcześniejszych produkcji Bizarre Creations. Po Project Gotham Racing odziedziczy obsesyjną fascynację upływającym czasem, po Geometry Wars system nabijania punktów bazujący na bonusowych mnożnikach, które potrafią zamienić małą sumkę w milionowy score. Aby było bardziej nietypowo – nazwa Bizarre, czyli dziwaczny, do czegoś zobowiązuje – The Club będzie FPS-em. Oczywiście innym niż wszystkie.

## Dziwny, ale bardzo grywalny FPS. Inny niż reszta.

Gra ma fabułę, ale mało istotną – jedynym jej celem jest przedstawienie historii **postaci, które ucharakteryzowano tu jak w bijatyce** – każda ma unikalny wygląd, proste do zapamiętania, hasłowe imię, a także nieco inne parametry. Wybrać będzie można jednego z ośmiu zakapiorów od potężnego czerwonoarmisty o imieniu Dragov, przez zrównoważonych policjanta Renwicka, gwiazdora Killena i pechowca Finna, aż po szybkiego i dzikiego Nemo.

Wszyscy oni – i pozostała trójka Adjo, Kuro, Seager – to członkowie tajnego klubu. Trochę przypomina on stowarzyszenie z filmu „Podziemny krąg", tyle tylko, że w The Club nikt nie zawraca sobie głowy walką wręcz, tu używa się pistoletów, obrzynów, karabinów i wyrzutni rakiet.

## Wykręć wynik, przekrocz limit!

Celem gry jest wykręcenie jak najlepszego wyniku, by zapisać się na liście najlepszych, ale i przekroczyć limit ustalony dla każdego poziomu. Przed rozgrywką możemy wybrać trudność wyzwania, z jakim chcemy się zmierzyć – jeśli będzie to Casual, wystarczy tylko przejść przez cały etap eliminując przeciwników, zaliczenie kolejnych wyzwań o nazwach Reckless, Real, Insane jest już niemożliwe bez opanowania tajników systemu naliczania punktów. Działa on tak: po zabiciu jednego wroga aktywuje się licznik czasu, zanim dojdzie on do zera, trzeba trafić kolejnego przeciwnika, co znów uruchamia licznik, ale tym razem okres, w którym musisz się zmieścić, jest nieco krótszy. Tak nabija się mnożnik – najwyższe wyniki wykręca się wtedy, kiedy od początku do końca poziomu ani na chwilę nie stracisz kombosa, tym bardziej że ostatni mnożnik powiększa również premię za celność i czas, jaki pozostał do końca planszy przy ostatecznym podsumowaniu.

## Wrażenia...

Beta, w którą miałem przyjemność zagrać, prezentowała pięć z ośmiu lokacji, jakie będą dostępne w finalnej wersji gry, oraz cztery z pięciu trybów rozgrywki. Lokacji jest tylko osiem, ale tu Bizarre zastosowało sztuczkę znaną z samochodówek – na tych wielkich mapach wyznaczono trasy przechodzące przez różne części etapu, dzięki czemu liczba poziomów wzrasta. Lokacje te to Stehlwerk, czyli industrialna huta (niestety, nie Sędzimira), Venezia, czyli strzelanina między kanałami; Prison Cells, brudne i zdemolowane w wyniku buntu osadzonych więzienie; Warehouse, niczym specjalnym niewyróżniający się megamagazyn; Manor House, stary angielski dwór, oraz – tych nie widziałem – Ocean Liner (potencjalnie bardzo ciekawy transatlantyk), Bunker (czyli... Bunkier) oraz Warzone (strefa wojny, zdaje się, że na Bałkanach).

O ile lokacje, może poza Wenecją, nie są jak na shooter szczególnie odkrywcze, dużo ciekawsze są w The Club **tryby rozgrywki – czegoś takiego ten gatunek jeszcze nie widział**. Siege to jeszcze rzecz w miarę normalna – bohater musi przez określony czas bronić ograniczonej przestrzeni przed atakami kolejnych fal przeciwników. Sprint to już świeżynka – chodzi o to, by dobiec do celu w jak najkrótszym czasie, po drodze nabijając punkty. Podobny jest Run The Gauntlet, z tą różnicą, że tutaj czas biegnie do zera i może go zabraknąć, jeśli w którymś miejscu ostrzał przeciwników zatrzyma bohatera na dłuższą chwilę.

Time Attack to też igraszki z czasem, z tą różnicą, że poziom przebiec trzeba trzy razy, a limit czasu powiększa się z każdym trafionym przeciwnikiem lub specjalną ikonką. Nie wiem, na czym polega Survivor, bo żaden z etapów w udostępnionej nam wersji nie pozwalał na jego rozegranie, ale podejrzewam, że to coś w stylu Siege, ale chodzi w nim tylko o to, by przeżyć jak najdłużej, po poziomie przemieszczając się już swobodnie.

The Club to dziwny zwierz i ciekawi mnie, jak spodoba się graczom. Sama w sobie rozgrywka solidnie pobudza gruczoły produkujące adrenalinę i przy wersji beta **bawiłem się naprawdę świetnie**. Mam tylko nadzieję, że w finalnej grze jej twórcy znajdą sposób na to, by The Club bawił nie tylko przez kilka godzin, ale i dłużej – kluczem do tego mogą być niedostępne w becie tryby multi i rywalizacja z innymi graczami na globalnych tabelach high score. |CDA|

STAW CZOŁA SWEMU PRZEZNACZENIU!

FORGOTTEN REALMS
NEVERWINTER NIGHTS 2
MASKA ZDRAJCY

Nowe możliwości rozwoju postaci - wybieraj spośród nowych ras i profesji, albo kontynuuj wędrówkę swoim bohaterem z podstawowej kampanii i doprowadź go aż do 30 poziomu doświadczenia!

Odwiedź nowe, olśniewające zakątki ForgottenRealms. Odkryj tajemniczą krainę Rashemen! Walcz z dziesiątkami nowych istot.

Dodatek do gry. Wymaga zainstalowania polskiej wersji Neverwinter Nights 2

JUŻ W SPRZEDAŻY!
zamów już dziś na gram.pl i zdobądź ją pierwszy!
PL
59,90
www.gram.pl\MaskaZdrajcy
12+ www.pegi.info
OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DEVELOPED BY BIOWARE CORP
CD PROJEKT
gram.pl

© 2007 Atari, Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari Europe SASU.
Stworzone przez Obsidian Entertainment, Inc. © 2007 Obsidian Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Atari i logo Atari są znakami handlowymi Atari Interactive, Inc. Neverwinter
Ta gra wykorzystuje BioWare Aurora Engine © 1997 - 2004 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone.
BioWare, BioWare Aurora Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Logo Software platform (P) © HEMA 2007.

ATARI

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 10 GIER

| | | | |
|---|---|---|---|
| FPS | 5 | TPP | 1 |
| Samochodówka | 1 | Polonizacja | 1 |
| Hack'n'slash | 1 | Zręcznościówka | 1 |

# game walker

**Ufff... kolejny ciężki, ale owocny miesiąc za nami. Gier może niezbyt dużo, ale za to same długie recenzje wielkich hitów. Cieszcie się i czytajcie.** ***[Podnóżek Anusi a.k.a eld]***

Autor: Błażej Wiśniewski

Po latach oszczędzania, Wacek kupił sobie swój wymarzony komputer. Włączając go nie wiedział, że to ostatnie chwile w jego życiu.

## Blazing Angels 2 Secret Missions of WWII

● **Od Qn`ika**: Najlepsza zręcznościowa strzelanka, która tylko teoretycznie dzieje się w realiach II wojny. W praktyce zadania są fikcyjne (San Francisco!), a samoloty często prototypowe. Świetna grafika, rewelacyjna grywalność – polecam z całego pada!

● **Podnóżek Anusi:** Z tym najlepsza można polemizować. W końcu tego typu gier jest tak na oko 14 328 182 127.

● **Hut:** Eldzior, bez przesady. Nie możesz wrzucać do jednego worka budżetowych Air Conflicts i innych podobnych. Blazing Angels to jednak zupełnie inna liga. Mnie się podoba – polecam!

● **Al:** Pamiętacie Aniołki Charliego? Były od tych wszystkich prototypów znacznie ładniejsze i na pewno bardziej czarujące.

● **gem:** Mówisz o Diaz i tych dwóch pozostałych Blazach Monsterach? Hohoho?!

● **CormaC:** Pamiętacie Boulder Dasha? No to Blazing Angels 2 nie jest do niego podobne.

● **Czarny Iwan:** Warto zobaczyć i pograć choćby po to, by zobaczyć Hortena Ho 229A o napędzie odrzutowym.

● **CormaC:** Tak, to musi być fascynujące. :)

Gatunek: strzelanka
Podobne do: pierwszej części i innych zręcznościowych strzelanek
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB, SM 2.0
Ocena: 8
Strona w CDA: 114

## Call of Duty 4: Modern Warfare

● **Od Podnóżka Anusi a.k.a elda**: Duże zaskoczenie w pozytywnym sensie. Gra bardzo dynamiczna, wciągająca i bardzo dobrze wyglądająca. Szkoda, że tak krótka.

● **Smuggler**: Podn... podnóżek? *[Traci mowę na chwilę]*

● **CormaC:** Bardzo spodobał mi się napis na pudełku informujący o tym, że zwalczamy „międzynarodowych separatystów". Kto to jest, do diabła? Grupa, która chce oderwać Ziemię od wszechświata?

● **Qn`ik:** Najlepsza, najefektowniejsza część Call of Duty! Fajnie by było, gdyby kolejna była dwa razy dłuższa. I koniecznie ponownie osadzona w teraźniejszości – współczesność serii bardzo służy.

● **Mac Abra:** Ale mnie jednak troszeczkę żal drugowojennego klimatu. Poza tym – bomba. Atomowa.

● **Hut:** Yeah, yeah, yeah. A na osłodę „krótkości" jest fantastyczny tryb multi. Testowałem – polecam!

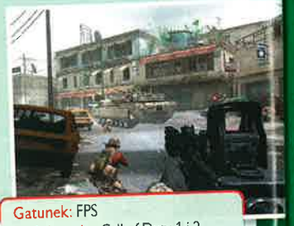
● **Al:** Świetny multi, świetny single – wygląda na to, że jednoczęściowa nieobecność serii na PC wyszła jej na zdrowie.

● **gem:** Faktycznie, nam w trójce strzelać nie kazano... Na szczęście niektórzy z nas są multiplatformowi. ;) Kupiliśmy sobie konsole pod choinkę. ;)

● **Smuggler:** Skończyłem Wiedźmina, kończę CoD 4. I tak będę typował w plebiscycie na grę roku 2007. Na trzecim pewnie Bioshock.

● **Podnóżek Anusi:** A ja bym zagłosował tak: The Burning Crusade, Football Manager 2008 i HoMM: Dzikie Hordy. :P

● **Czarny Iwan:** Mnie wystarczyły podsłuchane przepychanki słowne między Smugiem i Qn`ikiem o to, kiedy jeden drugiemu odda grę. Myślałem, że chodzi o jakiś dług w sztabkach złota, a to tylko Call of Duty!



Gatunek: FPS
Podobne do: Call of Duty 1 i 2
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 512 (768 Vista) MB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9
Demo: 11/07
Strona w CDA: 076

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieto

## PODSUMOWANKO

*eld*

Grudzień to czas podsumowań, więc zgodnie z tradycją zrobiłem muzyczny rachunek sumienia za rok 2007. A przy okazji także filmowy Top 3. W muzyce ogólnie raczej bez sensacji, bez albumów wybitnych, a i bardzo dobrych nie za dużo. Dwa pierwsze miejsca poza zasięgiem konkurencji, ale miejsca 3-8 to mój dzisiejszy kaprys. Jutro kolejność na tych miejscach może być inna. Jeśli chodzi o kino, powalił mnie „Gwiezdny Pył", a zaskoczył „Labirynt Fauna". Oba filmy mają to, czego brakuje większości produkcji, czyli MAGIĘ.

**Muzyka:**

1. Entombed „Serpent Saints – The Ten Amendments"
2. Dimension Zero „He Who Shall Not Bleed"
3. Gorefest „Rise To Ruin"
4. Finntroll „Ur Jordens Djup"
5. Detonation „Emission Phase"
6. Pain „Psalms of Extinction"
7. Dark Tranquillity „Fiction"
8. Amorphis „Silent Waters"
9. Trauma „Neurotic Mass"
10. Aborted „Slaughter And Apparatus – A Methodical Overture"

**Film:**

1. „Gwiezdny pył"
2. „Piraci z Karaibów: Na krańcu świata"
3. „Labirynt Fauna"

WSZYSTKIE CHWYTY DOZWOLONE!

KOLEKCJA KLASYKI


## Crysis

● **Od Qn`ika:** Wielkie oczekiwania zderzyły się z rzeczywistością i... nie wyszły z tego starcia źle. Na pewno Crysis jest najładniejszą grą, jaka kiedykolwiek pojawiła się na PC i (nie pojawiła się na) konsole. Czy najbardziej grywalną? Tu już mogą być wątpliwości.

● **Smuggler:** Powiem tak – rozczarowany na pewno nie jestem. Ale... liczyłem na coś więcej.

● **Mac Abra:** Kolejna gra, w którą sensownie da się pograć za 2-3 lata, gdy nasze komputery doścignął konfigurację zalecaną. Pamiętacie, kiedyś wszyscy stękali przy pierwszym Maksymilianie Bólu, potem Far Cry'u...

● **Hut:** Albo nawet Far Crayu, bo do zabawy był potrzebny prawdziwy superkomputer. Z Crysisem jednak nie jest tak źle – mnie zaskoczyło to, że gra chodzi całkiem zwinnie i nie jest megaciężką aplikacją, w której nawet menu „żabkuje". Ale rzeczywiście – jeśli w tym samym czasie wychodzi maksymalnie dynamiczne Call of Duty 4, hiperszybki Unreal Tournament III i filmowe Gears of War, trudno znaleźć czas, by siadać przy Kryzysie, wolniejszym, bardziej poważnym i realistycznym. To jednak ważny tytuł, będziemy do niego wracać. Może już w styczniu?

● **Al:** Zależy, co kto lubi – jeśli wolisz swobodę i poważniejsze podejście do walki, Crysis jest najlepszy. A i komputera wcale tak ekstremalnie szybkiego nie potrzebuje, przecież nawet na medium ładniejszej gry nie ma!

● **Podnóżek Anusi:** Z tego, co widziałem, jednak nie jest to gra, jakiej się spodziewałem. To raczej prezentacja silnika niż poważna gra. Far Cry był lepszy.

● **CormaC:** Eldzior przesadza, jak to ma w zwyczaju.

● **Mac Abra:** Ale problem w tym, że jednak ma trochę racji.

● **CormaC:** Tyle że przypadkiem. :)

● **gem:** Grałem w demo. Popatrzyłem parę minut znad chomąta qnia. I... wystarczy – ten Crysis będzie musiał rozstrzygnąć się beze mnie. Ja mam Święta.

● **Czarny Iwan:** Single za krótkie. Kto powiedział, że wszyscy muszą grać w multi.

Gatunek: FPS
Podobne do: z wyglądu? Do niczego...
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB, SM 3.0
Ocena: 9
Demo: 12/07
Strona w CDA: 066

## Gears of War

Gatunek: shooter taktyczny
Podobne do: R6 Vegas?
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 768 MB/1 GB RAM, grafika 256 MB, SM 3.0
Ocena: 9 i znak jakości
Strona w CDA: 082

● **Od gema:** Zupełnie nowa jakość shooterów Epic Games, w którym akcja, choć wolniejsza, jest równie lub nawet bardziej satysfakcjonująca niż w standardowych „doomopodobnych"! Warto dodać, że to zarazem lepsza wersja najlepszej gry na Xboxa 360 i że – obowiązkowy akcent polski – za konwersję odpowiada warszawskie studio People Can Fly!

● **Podnóżek Anusi:** Nie widziałem jeszcze. Ale pewnie zobaczę z czystej ciekawości.

● **Smuggler:** Litości! Dajcie więcej czasu! Toż do marca tej porcji gier nie przetrawię...

● **Al:** Do marca? Ja się nastawiam na wakacje albo nawet emeryturę...

● **Mac Abra:** Polak potrafi. Konwertować.

● **Czarny Iwan:** Mnie rozśmieszyło, że akcja toczy się na planecie Sera. Wyobrażacie sobie te góry i doliny z Goudy i Ementalera?

● **Mac Abra:** To komunikaty powinny brzmieć „Yes, cheese"!

● **Qn`ik:** Ale przecież to Księżyc jest z sera!

● **Podnóżek Anusi:** Nie, to czarodziejki są z Księżyca. Spytaj Ala, bo ma ich tapetę na kompie.

● **CormaC:** Nie mogę się doczekać, by zagrać. Serio.

● **gem:** Mam nadzieję, że Mikołaj się spisze.

W wymaganiach gier odnośnie karty graficznej podajemy nie tylko niezbędną ilość pamięci, ale także o wiele ważniejszą informację dotyczącą shaderów. Nie zawsze możliwe jest zdobycie takiej informacji (czasem producenci tego nie podają) – tam, gdzie się to nie udało, znajdziecie wpis „SM – BD" (brak danych). Dla waszej wygody poniżej zamieszczamy listę kolejnych wersji shaderów i bibliotek DirectX wraz z obsługującymi je modelami kart (oczywiście układy graficzne są kompatybilne wstecz, czyli model obsługujący np. SM 3.0 wspiera też wszystkie wcześniejsze technologie).

| Karty Nvidii | | Karty ATi | |
|---|---|---|---|
| GeForce 1/2/MX/4 MX | T&L (DX 7.0) | Radeon 7500 | T&L (DX 7.0) |
| GeForce 3 | SM 1.1 (DX 8.0) | Radeon 8500/LE/9100/9000/9200 | SM 1.3 i 1.4 (DX 8.1) |
| GeForce 4 Ti | SM 1.3 (DX 8.1) | Radeon 9500/9600/9700/9800 | SM 2.0 (DX 9.0) |
| FX 5200/5600/5700 | SM 2.0 (DX 9.0) | Rodzina X (modele „trzycyfrowe") | SM 2.0 (DX 9.0) |
| FX 5800/5900/5950 | SM 2.0+ (DX 9.0b) | Rodzina 1xxx | SM 3.0 (DX 9.0c) |
| GeForce 6xxx/7xxx | SM 3.0 (DX 9.0c) | Rodzina 2xxx | SM 4.0 (DX 10) |
| GeForce 8xxx | SM 4.0 (DX 10) | T&L – Transform & Lighting | |
| | | SM – Shader Model (wersja shaderów) | |

# Hellgate: London

Gatunek: hack'n'slash/FPS
Podobne do: Diablo 2, Tabula Rasa
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 1,8 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 7+
Strona w CDA: 102

● **Od Qn`ika:** Zapowiadało się nieźle, ale dostaliśmy średniaka. Duża liczba przedmiotów, ciekawe klasy do wyboru, ale powtarzalność, szaroburość i nędza scenariuszowa sprawiają, że ciarki mnie przechodzą na myśl, że musiałbym grać w Hellgate'a jeszcze przez wiele godzin.

● **Od Huta:** Nie sposób nie zgodzić się z Qn`ikiem, ale ocenę jednak dałbym wyższą. Hellgate: London ma to coś, co – kiedy już „wejdziesz" w grę – każe ci siedzieć nad nią, nabijać XP-ki, ubierać postać w coraz to wymyślniejsze zbroje itd. Co nie zmienia faktu, że Billa Ropera i jego ekipę stać na pewno na więcej. Hellgate: Paris na pewno zarządzi!

● **Al:** A Hellgate: Hell będzie już w ogóle wymiatało... pytanie tylko, co, skoro już teraz żeby zagrać, musisz podpisać pakt z diabłem, dający EA prawo do szpiegowania twojego komputera...

● **Smuggler:** Miał być „hell", a wyszedł „Hel". Albo hel-ikopter. W każdym razie nie to, co zapowiadano.

● **Podnóżek Anusi:** Słabo, słabiutko. Może jednak niech EA skupi się na robieniu dodatków do Simsów, zamiast starać się robić gry. Bo to im nie bardzo wychodzi.

● **CormaC:** Ja podziękuję za Hellgate'a. 1) Widziałem, jak Qniu grał i mam dość, 2) to zbieranie informacji o moim kompie wsadźcie sobie w...

● **gem:** Zgadzam się z Hutem – Hilton: Paris na pewno zarządzi!

● **Czarny Iwan:** Powiem Kamili, gem, powiem!

● **gem:** Myślałem o hotelu Hilton. Tym w Paryżu. Przy Łuku Triumfalnym.

● **Mac Abra:** No pogram, pogram... Ale dopiero, jak zaliczę parę innych, bardziej wartych uwagi gier. No i tytuł winien brzmieć Hellgate: Spyware.

# Kane & Lynch Dead Men

Gatunek: akcja/TPP
Podobne do: Freedom Fighters
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9
Strona w CDA: 108

● **Od Siekiery:** Kane & Lynch oferuje klasyczne, znane doskonale z innych produkcji rozwiązania, które za sprawą magików z IO Interactive tworzą doskonałą harmonię, uzupełnioną fantastycznie opowiedzianą historią. Na deser pozostają jeszcze główni bohaterowie, najbardziej charakterystyczny duet ostatnich lat. Naprawdę warto ich poznać.

● **Mac Abra:** Mocne (nie wiem, czy nie za mocne), ale grywalne. Wpisuję sobie do kajecika: Wiedźmin, Call of Duty, Opposing Fronts, Gears of War, UT III, Kane & Lynch, Hellgate. To teraz jeszcze miesiąc urlopu potrzebuję...

● **Smuggler:** Byłem do tej gry źle nastawiony (uważałem, że świadomie epatuje brutalnością, by się lepiej sprzedać), ale w praktyce to troszkę jak filmy Sama Peckinpaha – brutalność tam czemuś służy, jest środkiem wyrazu. Może niekiedy przegiętym, ale gra jest – jak skończyłeś 18 lat – warta uwagi. Dla mnie raczej 8.

● **Hut:** Albo raczej 7. Siekierzastego wciągnął klimat – fakt, że miodzio – tak bardzo, że nie zwrócił uwagi na kilka dość szkolnych niedociągnięć (proste skrypty, niewidzialne ściany itd.). Choć oczywiście takiej produkcji, czyli grywalnego filmu sensacyjnego dla dorosłych, jeszcze nie było.

● **Qn`ik:** No, do tego gatunku można by zaliczyć też najnowsze Call of Duty. W ogóle ten numer jest niesamowity – prawie na każdej stronie znak jakości, w ocenach króluje 9... Ech, zatęsknimy za tym w kolejnym sezonie ogórkowym.

● **Al:** Taaa, już tęsknimy – kiedy ja mam w to wszystko zagrać???

● **CormaC:** Cóż, będziemy w to wszystko grać już za kilka miesięcy, kiedy będzie posucha i znajdzie się czas na nadrabianie zaległości.

● **Podnóżek Anusi:** Dziwni jesteście. Ja tam tęsknię za wiosną i latem, a wy za grami? Zboczeńcy.

● **gem:** Ja tam tęsknię za paroma godzinami snu więcej. Prawie Dead Man. Poza tym – święty Mikołaj wszystko widzi!

● **Smuggler:** I jakoś Lynchem w powietrzu zapachniało.

● **Mac Abra:** Raczej lunchem. Pizzę przywieźli! Zawieszamy deadline na kwadran... ej, poczekajcie!!!! Zostawcie kawałek!

● **Czarny Iwan:** Widziałem pizzy cień... hrr, hrr... hr...

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

*Qn'ik*

## QN`CIK ...REZERWACYJNY

Mam koleżankę, aktualnie przebywającą w Wielkiej Brytanii, która z oczywistych przyczyn lubi wszelkie swoje podróże rezerwować z wielomiesięcznym wyprzedzeniem. Jako że jednak nie udało się nawet kilka miesięcy wcześniej trafić na tani bilet w okresie świątecznym bezpośrednio do Polski, dziewczyna stwierdziła, że poleci przez Berlin. Aby jednak szczegółowo obliczyć koszty podróży, chciała też dowiedzieć się, ile będzie ją kosztował pociąg z Niemiec do Polski. Zadzwoniła na informację (akurat opolską). [K]oleżanka, [P]ani w okienku:

[K]: Dzień dobry, chciałabym się dowiedzieć o ceny takich a takich biletów etc.
[P]: A kiedy pani jedzie?
[K] *(zupełnie niewinnie):* W grudniu, przed świętami Bożego Narodzenia.
[P]: Ale przecież jest czerwiec! Dlaczego pani teraz dzwoni?
[K]: Bo jestem w trakcie rezerwowania biletów na samolot i chciałabym wiedzieć, do którego miasta mi lepiej...
[P]: To niech sobie pani rezerwuje, a później może pani sobie bilet na pociąg kupić!
[K]: Ale muszę wiedzieć, dokąd mam zarezerwować...
[P]: Ale ceny się zmienią, ja pani nie mogę teraz powiedzieć, ile bilety w grudniu będą kosztowały. Proszę pani, jest jeszcze pół roku do świąt!
[K]: Dobrze. Proszę mi powiedzieć w takim razie, ile dziś kosztuje bilet, bo chcę mieć jakieś generalne pojęcie o cenach: czy to kosztuje 200 czy 600 zł.
[P]: Ale kto za to weźmie odpowiedzialność? Ja pani nie mogę podać cen, bo się zmienią!
[K]: Ale ja nie pytam o grudzień. Ja pytam panią, ile dziś kosztuje bilet!
[P] *(wściekła):* Chwileczkę! *(do swojej koleżanki)* Jakaś po*ebana baba tutaj dzwoni i pyta o bilety na Boże Narodzenie!
[K] *(po uzyskaniu informacji):* Proszę pani imię i nazwisko.
[P]: Ale ja pani nie mogę podać moich danych osobistych.
[K]: Nie pytam pani ani o adres ani o numer konta w banku. Pracuje pani w instytucji publicznej i pani obowiązkiem jest podać mi swoje imię i nazwisko. Zamierzam złożyć na panią skargę.
[P] *(krzyczy)* Niech pani posłucha...!
Koleżanka już nie chciała słuchać i odłożyła słuchawkę. Zadzwoniła na drugi numer w Opolu:
[K]: Dzień dobry, chciałabym rozmawiać z kierownikiem.
[Inna P]: Ale o co chodzi?
[K]: Chciałabym złożyć reklamację na państwa serwis.
[IP]: Ale na jaki serwis?
[K]: Proszę mnie przełączyć do kierownika kas.
[IP]: Dziś ich nie ma. Naczelniczka i naczelnik pracują w tygodniu.
[K]: Dobrze, zadzwonię w takim razie w poniedziałek. O kogo mam pytać?
[IP]: Ale ja pani nie mogę powiedzieć! TO TAJEMNiCA.

To już był koniec historii i relacji mojej koleżanki z PKP. Ciekawi mnie tylko, kiedy ta instytucja wejdzie wreszcie do UE i dowie się, jak powinna wyglądać obsługa klienta. Zwłaszcza tego przyzwyczajonego do stylu zachodniego.

CZYTELNICY NADESŁALI

*Nadesłał: Bigbania*

*Nadesłał: Kacper Piotrowski*

*Nadesłał: Michał*

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

*EGM*

## NASZA KLASA

Jak powiedział nieśmiertelny Aleksander Siergiejewicz, *„Nas wszystkich jakoś i na ogół uczono gdzieś tam czegoś tam..."*. Wszyscy chodziliśmy (lub wciąż jeszcze chodzimy) do szkół i uważamy (albo będziemy uważali) ten okres za najpiękniejsze lata swojego życia. Potem, mówiąc poetycko, wichry losu roznoszą nas po całej Polsce (albo i po całym świecie) i po szkole zostają nam tylko wspomnienia.

W związku z tymi wspomnieniami mam propozycję dla wszystkich czytelników CDA. Jest taki portal www.nasza-klasa.pl. Polecił mi go Mac Abra, za co mu osobno podziękuję. Na tym portalu można odnaleźć swoje szkolne lata. Nie żartuję. Można tam odnaleźć swoją starą szkołę i wpisanych do niej uczniów, albo można samemu założyć konto klasy, wpisać się i czekać, aż znajdą się inni uczniowie. Można wymieniać z nimi korespondencję, umieszczać zdjęcia, znaleźć zdjęcie swojej szkoły czy klasy – o ile ktoś je tam wcześniej umieści. A z pewnością warto nań zaglądać.

Zajrzyjcie na niego i wpiszcie się sami – nawet jeżeli jeszcze się uczycie. Zostawicie w ten sposób po sobie ślad, który za kilka lat pozwoli wam się odnaleźć. Zapewniam was, że warto. Przede wszystkim zaś POKAŻCIE TEN PORTAL SWOIM DZIADKOM I RODZICOM. Może nie mieli czasu, by nań zajrzeć, może nie wiedzieli o jego istnieniu, może nie są tak biegli w używaniu kompa jak wy. Wypytajcie ich o klasy, szkoły, do których chodzili i wpiszcie ich, jeżeli sami tego nie zrobią. Uwierzcie mi na słowo – sprawicie im ogromną przyjemność. Wasi rodzice i dziadkowie – choć wam może trudno w to uwierzyć – też kiedyś mieli rozwichrzone czuby, chodzili na wagary, drżeli przed matematyką, odnosili sukcesy na szkolnym boisku (albo odwrotnie), jednym słowem, byli tacy jak wy... Pokażcie im ten portal, wpiszcie ich na strony szkoły i klasy, a sprawicie im ogromną radość, bo choć na chwilę przywrócicie im przeszłość i młodość – a trudno przecenić wartość takiego podarunku.

Nie jestem naiwny i wiem, że ktoś na tym portalu zarabia – ale wcale mi to nie przeszkadza. W różny sposób ludzie zarabiają – a ten jest znacznie lepszy od wielu innych. Niczym się więc nie przejmujcie i zajrzyjcie na ten portal, a potem pokażcie go rodzicom i dziadkom. Was nic to kosztować nie będzie – a zapewniam, że oni się ucieszą. Howgh.

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

*MAC ABRA*

## ANGIELSKA FLEGMA

Cholernie mi się podoba to angielskie, spokojne i zbalansowane emocjonalnie podejście do życia. Może dlatego, że sam zwykle reaguję dość żywiołowo, szczególnie w sytuacjach stresowych, więc imponuje mi angielska zdolność do beznamiętnego albo podszytego ironią reagowania na takie zdarzenia. Jeśli nie wiecie, o co chodzi, przytoczę parę autentyków. Ot, dla przykładu Polacy w pubie. Jeden chce zamówić krwisty stek. Niestety nie wie, że krwisty to po ichniemu „rare" i używa słowa „bloody", co wprawdzie teoretycznie znaczy mniej więcej „krwawy", ale w praktyce jest to przekleństwo, powiedzmy, coś w rodzaju „pieprzony" (i nie o przyprawienie tu chodzi). Kelner z kamienną twarzą przyjmuje zamówienie, po czym pyta uprzejmie:

– A co podać do tego? Polecam pier***lone (fucking) ziemniaki.

Albo to: w czasach wojen napoleońskich zdarzyło się, że książę Wellington razem ze sztabem wjechał konno na szczyt wzgórza, by mieć lepszy widok na rozgrywającą się bitwę. Tyle że wzgórze znajdowało się w zasięgu francuskich armat, więc zaraz spadła im na głowy salwa jednej baterii. Księciu nic się nie stało, ale jeden z jego adiutantów z osłupieniem wykrzyknął:
– Sir! Na Boga! Urwało mi nogę!!!
Książę raczył spojrzeć i odrzekł uprzejmie:
– Na Boga, sir. Wierzę panu.

No i ostatnia historia. II wojna światowa. Brytyjski dwusilnikowy bombowiec Wellington (już wiecie, skąd ta nazwa?) mocno postrzelony, wraca do Anglii. Nad Kanałem La Manche (ops, nad English Channel) postrzelony prawy silnik odmawia posłuszeństwa, a co gorsza – zaczyna się palić. Skok ze spadochronem w listopadową noc do wody o temperaturze bliskiej zeru to samobójstwo, i to bolesne. A z płonącym skrzydłem daleko się nie poleci... Strzelec pokładowy zdejmuje spadochron i z gaśnicą w ręku pełznie po skrzydle. Aby utrzymać się na jego powierzchni (deszcz ze śniegiem, wiatr!), używa noża, który wbija w pokryte płótnem ożebrowanie. Gdy dociera do silnika, okazuje się, że gaśnica nie działa. Gość zdejmuje więc kurtkę i nią tłumi płomień, straszliwie przy tym parząc ręce – są spalone do żywego mięsa. Wbija więc resztką sił nóż w skrzydło, chwyta zębami rękojeść i w taki sposób przez bodaj pół godziny trwa, aż samolot dociera do bazy. Trafia do szpitala, gdzie spędza długie miesiące, dostaje najwyższe wojskowe odznaczenia za odwagę, udziela wywiadów itd. Trafia do niego i polski korespondent wojenny. Pada nieśmiertelne (i jakże głupie w sumie...) pytanie:
– I co pan wtedy czuł?
Angol łyknął herbaty, pomyślał i flegmatycznie powiedział:
– Hm... to było RACZEJ dość nieprzyjemne.

I jak tu ich nie lubić?

game walker

# Need for Speed ProStreet

Gatunek: samochodówka
Podobne do: niby do innych NFS-ów
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,8 GHz, 512 MB RAM (1 GB Vista), grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 9
Strona w CDA: 88

● **Od Allora**: Dość mocno odchodzi od tradycji poprzednich NFS-ów. Nie ma nocnych wyścigów, ucieczek przed policją, a tuning ma wpływ nie tylko na samopoczucie gracza, ale także osiągi. Za to mamy wielkie zloty, fajny model jazdy, parę nowych trybów i... to wystarczy, by ProStreet rządził wśród NFS-ów.

● **Hut:** Fakt – model jazdy w serii NFS jest nie do pobicia. Mnie jednak wciąż brakuje tych długich wyścigów po dziennych trasach, wyznaczonych gdzieś na amerykańskich pustkowiach. Chciałbym powrotu NFS: Hot Pursuit...
● **AI:** Znaczy się NFS: Porsche...
● **Podnóżek Anusi:** Porsche? Napisz list do Świętego Mikołaja, AI, to na pewno Magdalena sprawi ci Porszaka pod choinkę.
● **Smuggler:** Proshe o porsche? Iiii... Lambo lepsze.
● **AI:** No, jeśli miałbym już wybierać, to raczej aston martina bym poprosił. Ewentualnie fiacika 599.
● **gem:** Pod choinką się nie zmieści. Z drugiej strony – dla Lambo mogę zrezygnować z choinki.
● **Mac Abra:** Silence of the lambo? A w ogóle to jazda w dzień? Po torach? Prfffffff.... *<I tu różne inne odgłosy zdegustowania wydawane paszczą i nie tylko.>*
● **CormaC:** Need for Speed ProShit. Neeeext.
● **Czarny Iwan:** Ale ponad tysiąc elementów dla fanów modyfikacji to jest coś. Wiejski tuning rulez!

# TimeShift

● **Od Allora**: Miała być superstrzelanka z manipulacją czasem. I teoretycznie wszystko się zgadza, zwłaszcza jeśli chodzi o strzelanie (soczyste i satysfakcjonujące). Niestety czas wykorzystany został tak sobie, a i reszta gry – w porównaniu do paru innych FPS-ów opisywanych w numerze – aż tak dobra nie jest.

● **Qn`ik:** O ile rzeczywiście TimeShift nie dorównuje CoD-owi pod względem tempa prowadzenia fabuły i efektowności skryptów, Crysisowi, jeśli chodzi o grafikę, a UT III w trybie sieciowym, to i tak śmiem twierdzić, że w tym gronie same walki z przeciwnikami dają największą frajdę. I to właśnie dzięki możliwości zamrożenia lub spowolnienia czasu.
● **Hut:** Zapomniałeś jeszcze o Gears of War, które ma i grafikę, i tempo, i tryb sieciowy. Ale pomysł na zabawy z czasem świetny i na pewno jeszcze się pojawi – albo w TimeShifcie 2, albo w jakiejś większej produkcji, być może trochę lepszego niż CroTeam studia.
● **Qn`ik:** Nie zapomniałem, ale żeby nie mnożyć bytów, lepiej nie zaliczać GoW do FPS-ów. :)
● **alkohochlik:** k aka hhu aa kuuu
● **Podnóżek Anusi:** A i tak najlepszym FPS-em, TPP, grą online, strategią, zręcznościówką i samochodówką jest życie. :)
● **Smuggler:** TimeShit? Nie no... w innym miesiącu bym się podjarał, ale teraz to podziękuję.
● **Mac Abra:** Poczekam na wiosenną posuchę, wtedy będzie jak znalazł.
● **gem:** Marketing, panie, nawalił... A Święty Mikołaj nigdy nie nawala!

Gatunek: FPS
Podobne do: teoretycznie unikalny
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 1GB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 7+
Strona w CDA: 092

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

*CormaC*

## DARMOWA MUZYKA – PIRACIMY! (CZ. 2)

Wrócę do mojego felietonu z zeszłego miesiąca (o bezrefleksyjnym piraceniu wszystkiego, co się da). Zespół Radiohead przeprowadził niezwykły eksperyment – udostępnił swój nowy album („In Rainbows") za „co łaska". Jeśli chciałeś mieć płytę za darmo, wystarczyło przy pobieraniu jej z Netu wpisać w odpowiednie pole $0. Nie przeszkodziło to idiotom wrzucić album na torrenty i ściągać go stamtąd nielegalnie (to, że sami twórcy wystawiają go za darmo, nie uprawnia nikogo do udostępniania go gdziekolwiek indziej!). No sami powiedzcie – czy tak się zachowują zdrowi psychicznie ludzie ze zdolnością do samodzielnego podtarcia się? Niech mi ktoś jeszcze piśnie, że jak płyty/gry będą tańsze, piractwo zdechnie...

Swoją drogą, ponad 60% „fanów" pobierających płytę legalnie postanowiło nie zapłacić zespołowi za jego ciężką pracę (tak jest – płyty nie nagrywa się w przerwie na kawę, a jej produkcja kosztuje sporo wysiłku i pieniędzy) absolutnie nic. Chciałbym pogratulować tym 60 procentom. Brawo, matołki – stawiacie pod znakiem zapytania przyszłość zespołu, który pewnie spora część z was wymienia jako ulubiony. Nie żeby obchodził mnie los Radiohead. Muzycy metalowi ze znanych zespołów skarżą się, że jak sprzedadzą na świecie 200 tys. płyt, to jest święto, bo może uda im się opłacić czynsz za mieszkanie (nie, nie przesadzam) i jeszcze coś kiedyś nagrać. 20 lat temu 200 tys. sztuk albumu sprzedawał chyba każdy rockowy/metalowy zespół, który nie był całkiem do dupy, podczas gdy płyty gigantów rozchodziły się w nakładach wielokrotnie większych. Ludzie jęczą tymczasem, że współczesna scena muzyczna nie wygląda tak jak kiedyś. Pokojarzcie fakty, do cholery.

KULTOWI BOHATEROWIE!

KOLEKCJA KLASYKI

# POD OSTRZAŁEM

***1. W jakiej roli obsadziłbyś go w ekranizacji „Władcy Pierścieni"?***
**Mac Abra:** Hobbita z uwagi na wzrost. Elfa z uwagi na urodę.
**Smuggler:** Krasnoluda-kowala z uwagi na wzrost i muskulaturę.
**eld:** Śpiącej i śniącej Arweny.
**Qn`ik:** Czarującego Jaskra. Co poradzę, że wg mnie to pytanie jest głupie i ograniczające?
**CormaC:** Trolla.
**Ghost:** Drzewca. Długo myśli, jeszcze dłużej odpowiada.
**gem:** Aragorna. Jest tak samo piękny, gdy się zapomni ogolić...

***2. Najdziwniejsza rzecz na jego biurku?***
**Smuggler:** Mnie zdumiało, że w stosie tych wszystkich „My Little Pony" itd. trafiłem kiedyś na normalnego FPS-a.
**Mac Abra:** Niewątpliwie jego właściciel.
**eld:** Figurki bohaterów Brokeback Mountain.
**Qn`ik:** Brak poduszek. Strasznie mu się musi niewygodnie pracować (czyt. spać).
**CormaC:** Geriavit Pharmaton.
**Ghost:** Któregoś pięknego dnia poszedłem coś mu tam w kompie robić i nie na biurku, ale obok znalazłem psa. Żywego. Rasa (na oko) – Akita.
**gem:** Szklanka. A w szklance... zgadnijcie – Corega Tabs. ;)

*Czarny iwan*

***3. Jakie zadałbyś mu pytanie, gdyby siedział podłączony do wykrywacza kłamstw?***
**Smuggler:** To, co zawsze: „...śpisz?".
**Mac Abra:** Ta masa mięśniowa to naprawdę tylko dzięki odżywkom białkowym?
**eld:** Jak tam pielęgniarki w domu starców?
**Qn`ik:** Po grzyba ci to studiowanie filozofii?
**CormaC:** Wytrenowałeś już młodego patrona?
**Ghost:** Nadal uważasz, że Guild Wars jest lepsze od WoW?
**gem:** Pamiętasz jeszcze, co znaczy „twimyo bandae goro chagi"?

## TEKST MIESIĄCA

Allor potrzebował przedłużacza elektrycznego, aby podłączyć komputery testowane do Konfiguratora. Przyszedł do admina, a ten mu kazał sprawdzić w magazynku na podłodze pod regałem. Po chwili Allor zaczyna jęczeć, że nie może znaleźć. W tym momencie Dan (sprzętowiec, który siedzi naprzeciw biurka admina) mówi:
– Niech wyjdzie i wejdzie jeszcze raz. Pokój się zresetuje i wtedy znajdzie.

*Autor: Sławo*

minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton | minifelieton

*Smuggler*

## WIEDŹMIŃSKIE ECHA

Właśnie skończyłem Wiedźmina. Tydzień totalnego oderwania się od wszystkiego, z czego mogłem zrezygnować, by grać. Nawrót syndromu „jeszcze tylko godzinka/tylko skończę ten quest i idę spać" tak w okolicy 1-2 w nocy. I ciągle miła świadomość, że gry jednak nadal mnie kręcą... o ile są dobre. A Wiedźmin przy wszystkich swoich wadach (a jest ich sporo) jest cholernie dobry. Pewnie i dzięki temu, że autorzy scenariusza wiedzieli, że proza Sapkowskiego jest jak oszlifowany diament, że wystarczy tylko efektownie ów diament oprawić, by uzyskać cenny klejnot. Że – w przeciwieństwie do autora filmowego scenariusza – nie uważali, że sami lepiej niż autor pięcioksięgu wiedzą, jak ma wyglądać wiedźmiński świat. I choć do klasy Sapkowskiego sporo im brakło (co nie tyle dowodzi ich kiepskości, a wielkości AS-a, jaką osiągnął w tych książkach), udało im się stworzyć świat spójny (poza ekonomią...) i miłośnikom „Sapka" znajomy i miły. Widać, że scenarzyści nie tylko Sapkowskiego przekartkowali, ale że po prostu po uszy siedzą w jego świecie. I chwała tym, co takich ludzi do pisania scenariusza wynajęli, a i samym scenarzystom szacun. Co prawda, nie lubię zakończeń, w których na 100% pewne jest, że będzie sequel. Ponoć już za 18 miesięcy. Swoją drogą, nie mam nic przeciwko. Może tym razem na Unreal Engine 3? A co...

A z innej beczki – fajnie się czyta niektóre zachodnie recenzje tej gry. (To z dedykacją dla tych, którzy twierdzą, że naprawdę dobre recenzje to można tylko na zachodnich serwisach poczytać, bo u nas – w Polsce – totalna amatorszczyzna.) I tak dla przykładu jeden pan się burzy, że *„Wiedźmin jest kiepską grą RPG, bo nie ma możliwości wyboru postaci albo rodzaju zbroi"*. Pomijając fakt, że widok wiedźmina w pełnej płytówce, fikającego te swoje akrobacje i piruety (do tego, powiedzmy, wiedźmina – niziołka płci żeńskiej, bo i rasę, i płeć przecież powinno się wybrać!) byłby... powiedzmy delikatnie, zabawny, to jeszcze dowiedziałem się, na czym polega sekret DOBREJ gry RPG – to taka, w której można wybrać sobie postać i zbroję. A drugi pan oburza się, że nie można poważnie traktować gry, w której przeciwników nazywa się „Wiewiórkami". (A z tego, co pisze, jak na dłoni widać, że nie wyszedł poza pierwszy akt.) I nie są to jakieś nastoletnie ofiary losu z amatorskich stron, tylko recenzenci z dość znanych (acz nie największych, na szczęście) serwisów. Pocieszające w tym to, że najgorszą dotąd ocenę wystawił ten gość od „wiewiórek". I że to jest 60%. Więc i tak nie jest źle.

PS Nie ukrywam, że parsknąłem śmiechem, gdy pomyślało mi się, że Alvin (taka postać z gry) mógłby dołączyć do Wiewiórek. A czemu? Bo „Alvin Wiewiórka" to całkiem zabawna kreskówka.

PS2 **www.gamedaily.com**. Radzę poczytać i tamtejszą recenzję, i komentarze do niej. Roxx!

# RETRO-ACTION

## CDA 04/2000

Skłamałem miesiąc temu pisząc, że okładka do numeru 03/2000 była najbrzydszą w historii. Ale o moim kłamstwie przekonałem się dopiero trzymając numer z kwietnia 2000. Grafika z Soldier of Fortune jest naprawdę przerażająca. Sami zresztą zobaczcie. Co do liczby stron, pozostała bez zmian (196), nakład wyniósł 180 tys., ale cena podskoczyła aż do 19,90 zł! Dlaczego? Ponieważ z okazji urodzin (piątych!) dodaliśmy trzeci krążek.



Pełną wersją była latajka Plane Crazy (całkiem niezła jak na tamte czasy). W niusach podniecaliśmy się wieściami o Homeworld: Cataclysm, czyli sequelu HW, który dostał u nas 10 oczek. Przez niusy przewinęły się także plotki o nowym Tomb Raiderze, DNF, dodatku do HoMM III, betatestach Diablo II, o premierze No One Lives Forever (tak, dalej kochamy Cate Archer), o postępach prac nad MDK 2 i screeny z Grand Prix 3.

W dziale zapowiedzi całkiem niezłe tytuły, a mianowicie Hitman, Project IGI, Call of Cthulu: Dark Corners of Earth, Force Commander i Might And Magic VIII. W becie tylko Enemy Engaged. Czy ktoś potrafi mi powiedzieć, czy ta gra kiedykolwiek wyszła?

W recenzjach... kwiecień, czyli sezon ogórkowy. Trudno nawet któraś z gier wyróżnić. Mieliśmy zatem recenzję strategii Theocracy (8 oczek), oldskulowego erpega Demise: Rise of the Ku'Tan (także 8), nietypowego TPP Evolva (9), zapowiadanego miesiąc wcześniej Messiaha (9+/10 – trochę chyba przesadziłem?), turówkę Panzer Campaigns Smoleńsk '41 (6/10), diablopodobny Nox za osiem punktów, menedżera Football World Manager 2000, TPP na podstawie filmu Wild Wild West (słabe, tylko 6 oczek) oraz aż dwie gry o South Parku (South Park Rally i SP Chef's Luvshack).

Za recenzjami mieliśmy do poczytania i zobaczenia relację z Milia 2000, czyli targów w Cannes. Później dział Na Luzie, kurs Pascala (nie śmiać się!), Action NET, FPP Zone (a w nim święta wojna QIIIA vs. UT), Scena Komputerowa. Po tych łakociach coś dla starszaków, czyli Świnka z artykułem o Grach Blizzarda oraz kącik Mortal Kombat. W Suflerze Generał zdradza nam tajemnice Atlantis: The Lost Tales. Dalej jest dział programów multimedialnych z takimi hitem jak ABC z Reksiem.

Po bliższym poznaniu się z Reksiem możemy poczytać Pomocną Dłoń i przejść do działu Poradnik. A w nim m.in. aktualizowanie Windows 98 (muhahaha!), zmiany w start menu oraz Windows 98 od podstaw. W dziale sprzętowym artykuł o drukarkach, testy GeForce'a 256 i VR300, a także monitorów. A na zakończenie numeru kwietniowego Action Redaction i Tipsy. ***[eld]***

**CormaC:** Dobra, przyznam się – myślałem, że nie da się zrobić bardziej paskudnej okładki niż w numerze 03/2000. A jednak. No i poza tym nie ma reklam „gorących muszelek". Słabizna. No i ta zbiorowa fotka redakcji sprzed 7 lat. Żałujcie, że nie możecie zobaczyć tego zoo. :)
**Mac Abra**: Oczywiście, że się da – popatrzcie na tę z Melem Gibsonem i recenzją gry Braveheart. A zbiorowa fotka mi się podoba. Fajne miałem włosy. :D Czas przeszły jak najbardziej uzasadniony.
**Qn`ik:** Te włosy to dla mnie naprawdę duży szok – w owym czasie wydawało mi się, że ten fotomontaż był świetny. Teraz patrzę na niego i widzę, że jest straszliwie tandetny – sam bym taki potrafił zrobić. :)
**Smuggler:** Ciekawe, czy za kolejne 7 lat ten CDA też będzie mi się wydawał tak amatorsko złożony jak 04/00? Swoją drogą, jakbyśmy teraz dali takiego pełniaka na urodziny, tobyście nas chyba zabili śmiechem (i nie tylko). A wtedy jeszcze się ludzie cieszyli...
**gem:** 196 stron robi wrażenie nawet dzisiaj. Z drugiej strony, sposób ich zapełnienia jest, no, dyskusyjny. Wygląda na to, że pod względem merytorycznym był to jeden z najsłabszych CDA w historii.... który i tak sprzedał się w liczbie bodaj 150 tys. egzemplarzy... :)

# Unreal Tournament III

Gatunek: sieciowy FPS
Podobne do: poprzednie części UT, Enemy Territory: Quake Wars
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 9+
Demo: 11/07
Strona w CDA: 096

● **Od Huta:** Fragging w najczystszej, staroszkolnej postaci – a jednocześnie w najnowocześniejszej oprawie. Epic Games stworzyło sieciowego shootera, który zadowoli zarówno zwolenników „defmeczy", jak i entuzjastów gry zespołowej i wykonywania konkretnych zadań w stylu Quake Wars. No i ta grafika – przyjrzyjcie się screenom w recenzji, np. efektowi wystrzału z Karabinu biologicznego (ten z glutami). Niezłe, co?

● **Al:** Niezłe, niezłe... Kurczę, fani FPS-ów tak dobrych świąt nie mieli chyba jeszcze nigdy!
● **Qn`ik:** Dla przeciwwagi – stratedzy są za to trochę opuszczeni, wielkie tytuły albo już się pojawiły, albo dopiero się zbliżają.
● **CormaC:** Sami są sobie winni. Bo tak.
● **Mac Abra:** Nie narzekam, mam Opposing Fronts i CoD4, które wprawdzie ze strategią nie ma nic wspólnego, ale wciąga, i taktyczne GoW. A i UT3 nie pogardzę. Jest to o tyle dziwne, że od czasu pierwszego UT kolejne jakoś mnie nie jarały specjalnie. A ten tak.
● **Podnóżek Anusi:** Kto widział UT3, ten chyba zrozumie, dlaczego Quake Wars jest tak bardzo przeciętną grą. Uczyć się od Epica, a nie kombinować.
● **Smuggler:** unREAL fun.
● **gem:** W rzeczy samej i pod każdym względem niewiarygodny!
● **Czarny Iwan:** Oj, gem, a ty znowu o mnie. A gra niezła, swoją drogą.
● **gem:** ...ja o Świętym Mikołaju. Ale jeśli się poczuwasz, to sprawdź maila – znajdziesz tam moje świąteczne zamówienie. Ściślej – część pierwszą – od A do Di...

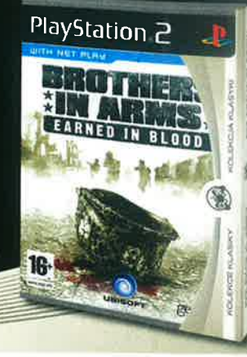
# World in Conflict PL

● **Od gema:** Kolejny dowód na to, że spolszczenia kinowe są tanie i dobre, bo są... tańsze i lepsze od pełnych. W tym przypadku ofiarą padł World in Conflict – znakomity przecież RTS ukazujący zimnowojenny konflikt pomiędzy ZSRR i USA, który wskutek niezbyt dobrej gry aktorskiej lektorów jakby stracił swój niepowtarzalny klimat... Sad but true.

● **Podnóżek Anusi:** W ostatnim czasie namnożyło nam się nieudanych lokalizacji schrzanionych przez lektorów. A już dziełem wybitnym na tym poletku jest QW.
● **Nocnik Rubika (Smg)**: Faktem jest, że coś lektorzy rodzimi w kiepskiej ostatnio formie są. Oby chwilowej.
● **Sofa Doroty (Mac Abra)**: A może to nam rosną wymagania?
● **Pufa Franciszka (Czarny Iwan):** Niekoniecznie, ale na pewno rosną już nowi lektorzy.
● **Stołeczek Swaroga (CormaC):** Np. ten od Alvina z Wiedźmina? :)
● **Szezlong Urszuli (Qn`ik):** Czyżby syn Ciri z filmu?

Gatunek: RTS
Podobne do: World in Conflict, presumably...
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2,2 GHz, 512 MB/1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 6
Demo: 10/07
Strona w CDA: 082

NAJMOCNIEJSZE AKCJE!




KOLEKCJA KLASYKI


# CZYTELNICY DLA CZYTELNIKÓW

**Witam i gratuluję! Chcieliście pokazać nam, jak powinny wyglądać fatalne prace – i doskonale wam się udało! W tym miesiącu tekstów i grafik przyszło znacznie więcej niż poprzednio, ale z jakością było... Powiem tak: nie zrozumieliśmy się. Nie musicie udowadniać, że można rysować gorzej niż Marek Lenc lewą nogą po ciemku na rowerze. Wierzę, że potraficie dać z siebie duuużo więcej. Nie musi to być zaraz coś profesjonalnego – ale niech choć będzie zabawne! Na szczęście i w tym miesiącu jest co pokazać. Szczególnie spodobały nam się prace Roberta Trojanowskiego. Więcej ich znajdziecie na www.maszum.pl.**

Powtórzmy kilka zasad:

1. Adres do GW to **gw@cdaction.pl**. Nie przysyłajcie maili pod adres CDA.
2. Prace pisemne (felietony, recenzje etc.) przysyłajcie w załączniku w pliku Word lub tekstowym.
3. Wulgarnych wierszyków pisanych rymami częstochowskimi nie przysyłajcie. Nawet jeśli tak myślicie o Smugglerze, a hip-hop to wasz ulubiony gatunek muzyczny.
4. „Testujcie" prace na znajomych – odrobina samokrytycyzmu nikomu nie zaszkodzi.
5. Więcej oryginalności. Czaty, które śmieszą autora, niekoniecznie muszą śmieszyć czytelników. Zdjęcie psa z CDA w pysku? Stos magazynów na podłodze? Nie, to chyba nie jest już najlepszy pomysł. Zaskoczcie nas!

***[Podnóżek Anusi a.k.a eld]***

## FELIETON CZYTELNIKA

**GRACZ TO** brzmi dumnie. Jesteśmy lepsi od całej reszty społeczeństwa, bo mamy wyobraźnię. Śmiejemy się z dziennikarzy, którzy w ramach poszukiwania zapchajdziury do telewizyjnego serwisu informacyjnego psioczą na gry. Nigdy nie zapomnę czołowej dziennikarki Faktów TVN opowiadającej kilka lat temu z przejęciem o tajemniczej produkcji Diabolo i Devil inside. Tytuł materiału? „Satanistyczna gra w każdym kiosku" (ta druga faktycznie była wtedy tak rozprowadzana).

A może jednak nie jesteśmy lepsi? Może zamiast narzekać na to, że wciąż nie traktuje się nas poważnie, powinniśmy edukować? Spójrzcie na to, co dzieje się przy okazji Wiedźmina. Potężna machina promocyjna robi swoje, niedługo będę się bał otworzyć lodówkę. Wszędzie o tym trąbią, nawet w radiu ukazują się reportaże o „przełomowej" grze. Najpopularniejszy polski pisarz fantastyki (ta sława jednak wyszła poza ramy getta), wątki słowiańskie (a więc egzotyka dla graczy i prasy zachodniej), wybory moralne i konsekwencje... Ten felieton to nie jest bynajmniej reklama gry. W chwili gdy czytacie te słowa, nie jestem w stanie odpalić u siebie mojej edycji kolekcjonerskiej (patrz felieton z poprzedniego numeru), bo nawet menu się tnie. :( Chcę uświadomić przez ten tekst ważną rzecz – że są na tym świecie ludzie, którzy ciągle postrzegają graczy przez pryzmat przyszłego nastolatka przesiadującego przed kompem dwie doby bez jedzenia i niemającego życia poza grami. Pojawiło się toto w latach bodajże 80. i odczepić nie może.

Dzisiaj, kiedy gra dyrektor banku, prezes własnej firmy, ludzie pukają się w czoło. Przecież to dzieciaki, które nie wyrosły z marzeń i złudzeń o realnym świecie. Niektórzy z zapalonych graczy budzą się i zasypiają w garniturze, a mimo to dla wielu „normalnych" ludzi wciąż nie stanowią dowodu na wartość gier. Takim niereformowalnym osobnikom przyda się „Developmental Origins of Aggression" niejakiego Richarda E. Tremblay albo...

Kiedy kolejnym razem jakiś dziennikarz albo psycholog, który nie ma pomysłu na materiał, będzie chciał napisać coś „odkrywczego" o grach, podsuniemy mu pod nos CD-Action. W jednym z kolejnych numerów pojawi się reportaż o nas, graczach. Macie do dyspozycji internetowe forum pisma, a na nim wątek „Czy odkąd kupujesz CD-Action, twoje życie zmieniło się?". Wpisujcie tam swoje obserwacje i doświadczenia. Przykładów na to, jak ludzie o krnąbrnym charakterze zmieniają się pod wpływem przesiadywania przed monitorem, będzie pewnie mało, ale już historie o małżeństwach poznanych przy okazji gier po sieci...?

To co? Do boju? :)

***Jarosław „Yobel" Ściślak***

*Autor: Robert Trojanowski*

## KONKURS

## NARYSUJ SWOJĄ KLARĘ!

Bohaterka stworzona przez Marka Lenca w tym miesiącu obchodzi piąte urodziny! Z tej okazji organizujemy mały konkurs: stwórzcie sami komiks z Klarą! Może przypominać tę naszą, ale jeśli masz swoją wizję, nie krępuj się – twórz (ważne: maksimum to trzy „okienka"). Najlepsze prace opublikujemy i odpowiednio nagrodzimy. :)

Autor: Robert Trojanowski

Autor: Robert Trojanowski

## FELIETON CZYTELNIKA

**NA OLIMPIE,** w sali Gromowładnego, dziesiątki bogów i pomniejszych bóstw przygląda się nowemu dziełu Szefa. Eden, w którym harmonijnie i bez jakichkolwiek przeszkód żyją zwierzęta i rośliny. Delikatny powiew wiatru szumi pośród drzew w leśnych ostępach i gajach. Przepływają przezeń strumyki wypełnione opływowymi istotami wszelkich gatunków. Zazieleniona przez różnorodne rośliny ziemia jest skąpana w promieniach słońca, które oświetlają drogę stworom pełzającym, skaczącym, biegającym, a także latającym w wielkich lasach, stepach i na błękitnym nieboskłonie. Żadne ze stworzeń nie ingeruje w życie innego, chodzą swoimi ścieżkami, nie odczuwając ani głodu, ani zmęczenia, są spokojne i szczęśliwe.

– Ale nuda – stwierdził, przysypiając, Hermes.

Bogowie wstrzymali oddech. Niezręczną ciszę przerwał po chwili Zeus.

– Czy czegoś tu brakuje?

– Nie, ale to wszystko jest takie jakieś nietrwałe – Hermes wstał ze swego miejsca i zaczął spacerować przed Najwyższym, który wyraźnie zainteresowany nieoczekiwaną zuchwałością skinął głową zachęcająco.

– To znaczy?

– Myślę, że drobny element chaosu mógłby urozmaicić ten mdły porządek, a przy okazji dostarczyć nam trochę rozrywki.

– No dobrze, ale jak to zrobić? Co proponujesz?

Hermes zmarszczył brwi udając głębokie zastanowienie. Jednak z jego psotnych oczu bystry obserwator od razu by odgadł, że pomysł jest już od dawna gotowy.

– Powinniśmy jakiemuś stworzeniu, albo może lepiej parze, dać odrobinę wolnej woli.

– Co przez to rozumiesz?

– Spójrzcie na ten sad u podnóża Olimpu, do którego nikomu poza nami pod groźbą kary śmierci nie wolno wchodzić. Zaproponujmy, najlepiej komuś rozumniejszemu, złamanie zakazu wstępu do niego, na przykład za cenę władzy nad całym Edenem.

Słysząc słowa o oddaniu władzy Zeus przez chwilę podejrzliwie przypatrywał się Hermesowi, który niewinnie się uśmiechnął i spuścił głowę.

– Jestem trochę zaskoczony – rzekł wreszcie – ale faktycznie mogłoby to być interesujące. Pozwól jednak, że to ja wybiorę kandydatów. O! Właśnie w pobliżu wejścia do sadu widzę w wysychającej kałuży dwójkę stworzeń. Uchodzą za bardzo pojętne. Daj im tę swoją wolną wolę.

– Mówisz o tych obłych, różowych czworonogach o kłapiastych uszach i z kręconym ogonkiem?

– Tak.

– One właśnie wstały i chyba odchodzą w stronę edenowego odpadowiska.

– Och, szkoda. W takim razie proponuję iskającą się koło furtki parkę futrzastych dwunogów.

– Zgoda, doskonale – wesoło rzekł Hermes i energicznie skierował się do sadu.

Przysłuchujący się konwersacji bogowie ze zdziwieniem spostrzegli, że po drodze zamienił się w węża i wpełzł na jabłonkę niedaleko wybrańców.

– Hej! Widzę, że nie macie tutaj za dużo zajęć – zagaił Hermes. – Jestem Natas, strażnik sadu, a wy?

Obydwie istoty powoli się odwróciły i spode łba, a raczej spod potężnie wysuniętego czoła pustym wzrokiem spojrzały na węża. Po wyrazie ich pysków można było rozpoznać głęboką konsternację. Po chwili większy osobnik o szerokich barkach mruknął – Aaaa – i zadowolony szturchnął mniejszą istotę o potężnej klatce piersiowej, która otworzyła paszczę i wydukała – Eeee. Wąż smętnie pokiwał trójkątną głową.

– Nie wiem, cóż tak smacznego znajdujecie w waszych futrach – ciągnął – ale mam dla was pewną propozycję. Wiem, że nie wolno wam wchodzić do sadu, spójrzcie jednak, jakie tu rosną piękne, soczyste owoce. Na pewno nie wiecie o tym, że mają magiczne właściwości. Jeżeli byście szybko wskoczyli i zerwali po jednym jabłuszku i natychmiast wyszli, na pewno nikt tego nie zauważy, bogowie właśnie zażywają popołudniowej drzemki. Magia owoców zapewni wam władzę nad całym Edenem i sytość do końca życia. – Hermes wiedział, że nie kłamie, ponieważ Zeus uważnie obserwuje jego poczynania i po wejściu istot do sadu natychmiast spowoduje, że na pewno do końca życia, czyli kilka chwil, będą syte. Nagle oba dwunogi gwałtownie się podniosły, wbiegły do sadu, zerwały po jabłku i natychmiast uciekły tak szybko, że nawet jedno zgubiły. Zeus, zaskoczony łatwością, z jaką Hermes namówił stworzenia do nieposłuszeństwa i zburzył stworzony przez niego ład, zerwał się z tronu i zawołał – Hefajstosie, mój piorun! Natychmiast!

– Ujął oburącz iskrzącą błyskawicę i cisnął w uciekające stworzenia. Nagle stała się rzecz niezwykła i straszna. Po raz pierwszy Zeus chybił, potężny grom uderzył pomiędzy istotami i jaskrawym płomieniem całkowicie pozbawił je sierści. Skamieniali z trwogi i zgrozy bogowie bezsilnie obserwowali, jak dwie nagie i jeszcze dymiące postaci komicznie podskakując umykają w najgęstsze zarośla. Hermes zdążył już wrócić, gdy Zeus nie chcąc się skompromitować kolejnym pudłem odłożył następny piorun. Wyciągnął rękę i rzekł – Hermesie, coś ty uczy... – przerwał i wytrzeszczając oczy znieruchomiał. W Edenie działo się coś dziwnego: zwierzęta zaczęły się na siebie rzucać i pożerać się, rośliny wzajemnie zarastać, ziemia wybuchać lawą i zamarzać, pojawiły się pożary i wichury. Nastał czas chaosu. Zeus ochłonął, podszedł do tronu i zanim usiadł, odwrócił go tyłem do tego, co kiedyś nazywał Edenem. Powiedział zrezygnowany do bogów – Chodźcie już, wymyślimy coś innego. Chyba już mam pomysł. Zrobimy tak...

***Paweł Kosicki***

Poznaj świat średniowiecza w dwóch wymiarach !

Życie średniowiecznego rycerza

- rozwój postaci
- walka i obrona
- przyjaźń, miłość i zdrada
- handel i produkcja

Życie średniowiecznego wła

- rozwój księstwa
- wojny i pokoje
- dyplomacja, układy, podboj
- gospodarka i ekonomia

Arena Albionu

Gotyx

To wszystko znajdziesz w największych w 100% polskich grach internetowych rozgrywanych za darmo w przeglądarce WWW
**www.arena-albionu.pl** i **www.gotyx.pl**

KOLEKCJA KLASYKI

GRY VIDEO I KONSOLE NEO PLUS
POLECA SERIĘ KOLEKCJA KLASYKI PLAYSTATION®2
POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ
17 SUPER GIER
W KOLEKCJI!

radio eska
POLECA GRY Z SERII KOLEKCJA KLASYKI

EKSKLUZYWNE
PRZEZROCZYSTE
ETUI!

TYLKO 69,90 PLN
ZA KAŻDY TYTUŁ!

PUNKTY DO
KOMPANII GRACZY!

POLSKIE
OPAKOWANIE
I INSTRUKCJE!

WYŁĄCZNIE
NAJLEPSZE GRY
NA TWOJĄ KONSOLĘ!

Sprawdź wszystkie gry na www.kolekcjaklasyki.pl/kkps2

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ! 69,90 PLN

PlayStation 2

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.
„PlayStation", is registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TWÓRCY HITMANA PRZEDSTAWIAJĄ:

# KANE & LYNCH
## DEAD MEN

W SKLEPACH JUŻ W GRUDNIU

WWW.KANEANDLYNCH.COM

© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. and Eidos plc. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

NAJBRUTALNIEJSZA PARA W HISTORII GIER

GRĘ POLECA radio eska

18+ ™

www.pegi.info

- PRODUCENT: CRYTEK
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139 ZŁ
- WWW.EA.COM/CRYSIS/
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,8 GHZ (3,2 DLA VISTY)
- RAM: 1 GB (1,5 GB DLA VISTY)
- GRAFIKA: 256 MB, SM 3.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

DVD 12/2007

QN`IK | GODNY NASTĘPCA FAR CRY'A

# CRYSIS

**To było oczywiste już od dawna: Crysis jak miał być, tak będzie hitem, co do tego nikt nie miał specjalnych wątpliwości. Teraz dopiero jednak mogliśmy się przekonać, jak wielkiego kalibru.**

CD-ACTION

**Żeby** od razu nie zdradzać zbyt wiele, a jednocześnie krótko podsumować wrażenia z wielogodzinnych starć z Crysisem, mogę powiedzieć jedno. Podobnie jak poprzednie dzieło Cryteka, Far Cry, **Crysis będzie pewnie jeszcze przez kilka lat wyznacznikiem pod względem grafiki i technologicznych rozwiązań w grach. Wątpię jednak, byśmy ustalili go za ideał, jeśli chodzi o inne aspekty.** Tym niemniej witajcie w recenzji znakomitego shootera, którego żaden człowiek lubiący akcję i mający jednocześnie przyzwoity komputer nie może ominąć! (Aby nie rozwodzić się za długo w recenzji nad definicją „przyzwoitego komputera", wszelkie informacje na ten temat umieściłem w ramce.)

### Cry ENGINE + 4 lata = Cry ENGINE 2

Prace nad Crysisem zaczęły się właściwie zaraz po tym, jak skończyły nad Far Cry'em – trwały przez dobre cztery lata. Czas ten spędzono przede wszystkim na starannym dopracowywaniu silnika graficznego, doprowadzając realizm świata gry do niespotykanego dotąd poziomu. Bez żadnych wątpliwości: **przy maksymalnych ustawieniach graficznych jest to najlepiej wyglądająca gra wszech czasów i wszech platform.** Tym razem jednak nie stanowi aż tak wielkiego szoku jak poprzednia produkcja studia. To już raczej nie „wina" programistów Cryteka, a ograniczeń współczesnego sprzętu. Ale nawet znany doskonale ze swego sceptycyzmu eld przechodząc obok mojego biurka jęknął: *„niee, te gry dla mnie stają się zbyt realistyczne, kiedyś to było lepiej..."*. Sam zresztą spójrz na screeny i oceń. Pamiętając przy tym, że w akcji Crysis jest jeszcze ładniejszy – wszak woda ślicznie faluje, a słońce przebija się przez liście. I tak dalej.

### Fabuła, cz. 1

Intryga zaczyna się w 2019 roku, kiedy to naukowcy z USA wyruszają na ekspedycję mającą na celu zbadanie tajemniczej wyspy, która pojawiła się na Morzu Południowochińskim. Gdy o wyprawie dowiedział się rząd Korei Północnej, szybko odciął rejon od świata – wraz z obywatelami Stanów, którzy zostali automatycznie uwięzieni. Tego Wuj Sam nie mógł puścić płazem. Tym razem jednak (czyżby zmądrzał przez 12 lat?) nie wysłał tam całej armii, ale tylko doborowy oddział Delta Force, by ten przedostał się na wrogi teren i zbadał sytuację. Jedną z pereł amerykańskich oddziałów specjalnych jest Nomad – czyli postać, w której przyjdzie ci spędzić kilkanaście godzin.

### Mundurek a la 2019

Zanim będę kontynuował tę mrożącą krew w żyłach (choć tylko dosłownie – ale o tym za chwilę) opowieść, warto się przyjrzeć bliżej żołnierzom z nieodległej bądź co bądź przyszłości. Tu scenarzyści Cryteka trochę zaszaleli tworząc wizję bardzo futurystyczną, która z powodzeniem mogłaby sugerować, że akcja toczy się raczej kilkadziesiąt albo i killkaset lat później. Amerykańscy

## Wymagania

Komputer, który będzie w stanie udźwignąć Crysisa, musi być dość potężny. W charakterze ciekawostki mogę zdradzić trochę zakulisowych rozmów. Zanim dostaliśmy grę do recenzji (jako pierwsi i jedyni w Polsce – nikt z konkurencji nie miał oryginalnego i finalnego kodu przed nami, by nie było wątpliwości), chłopaki z Cryteka zadały pytanie, czy mamy komputer, który „pozwoli wyciągnąć pełnię możliwości" z ich gry. Jego specyfikacja przyprawiła nas o niemały zawrót głowy: co prawda, najmocniejszy GeForce (z 768 MB pamięci) wystarczył pojedynczy, ale do niego przydałoby się jeszcze 4 GB RAM-u oraz... Intel Core 2 Quad Extreme QX6850 – procesor kosztujący teraz, bagatela, grubo ponad 3 tysiące złotych.

Z lekkim przerażeniem zaczęliśmy starania o taki komputer specjalnie do testów, jednak zanim maszyna szczęśliwie trafiła do redakcji, mieliśmy już gotową, jeszcze gorącą płytę. Zainstalowaliśmy więc „tymczasowo" Crysisa na komputerze zdecydowanie słabszym: z Core 2 Duo (niepodkręconym), 2 GB RAM-u i jednym GeForce'em 8800GTS. Jak się okazało, nawet na tym kompie dało się bez kłopotu grać w prawie najwyższych detalach (liczba klatek oscylowała normalnie w okolicy 20-25 na sekundę)! Istnieje więc duża szansa, że te podane jako minimalne również pozwolą cieszyć się grą. Ufff...

**Crysis będzie jeszcze przez kilka lat wyznacznikiem grafiki i technologicznych rozwiązań w grach.**

# Bez żadnych wątpliwości: jest to najlepiej wyglądająca gra wszech czasów i wszech platform!

Misja, w której sterujesz czołgiem, potrafi napsuć sporo krwi. Także wrogom.

Robi się pochmurno. Nici z pikniku!

marines są tu bowiem wyposażeni w specjalne skafandry, które dają im iście nadludzkie moce. Warto poszczególnym możliwościom przyjrzeć się bliżej.

### Maximum defence

Pierwszą, najważniejszą i najczęściej wykorzystywaną jest funkcja obronna. Jeśli ją aktywujesz, automatycznie każdy pocisk, który cię trafi, na początku będzie zabierał energię skafandra, dopiero później zaś życiową. Na szczęście obie regenerują się stosunkowo szybko, więc wystarczy przykucnąć w jakimś spokojnym miejscu gdzieś na parę sekund, by wróciły do normy. Jeśli nie ma miejsca, w którym możesz się schować, a przeciwnicy atakują ze wszystkich stron, masz dwa wyjścia. Częstszym jest utrata życia i kolejna próba po załadowaniu gry, ale możesz też spróbować skorzystać z innej funkcji kombinezonu: prędkości.

### Maximum speed

Przy włączonej tej opcji i naciśniętym przycisku biegu bohater porusza się szybko niczym wiedźmin po zażyciu eliksiru. Problem polega tylko na tym, że długo sobie w ten sposób nie pobiega, bo takie przemieszczanie się błyskawicznie wyczerpuje energię. Tym niemniej w sytuacjach awaryjnych bądź takich, w których trzeba przemierzyć na piechotę duże odległości (a przeciwnicy akurat nie atakują), sprawdza się bardzo dobrze. Sam miałem raz nawet sytuację prawie że beznadziejną. Pechowo automatyczny zapis dokonał się w takim momencie, że po dwóch sekundach miażdżył mnie jakiś upadający samochód. Gdziekolwiek bym się nie ruszył, po załadowaniu czekała mnie śmierć. Na szczęście błyskawiczne przełączenie się na szybki bieg załatwiło sprawę – mogłem kontynuować przygodę.

### Maximum strength

Trzecią umiejętnością oferowaną przez skafander jest znaczące poprawienie siły Nomada. Przydaje się ona przede wszystkim w dwóch sytuacjach. Najczęściej do bardzo prozaicznego docierania na wyższe półki skalne – dzięki wzmożonej sile bohater potrafi skakać na bardzo duże wysokości, co jest niezbędne do pokonywania przeszkód terenowych, ale w walce już się raczej do niczego nie nada. Ta funkcja skafandra jest jednak przeznaczona przede wszystkim do walki wręcz, na „gołe" (cudzysłów stąd, że trudno tak określić ręce w skafandrze) pięści.

Jeśli tylko zbliżysz się do wroga na wystarczającą odległość i uda ci się go uderzyć, najpewniej skończy się to dla niego kilkumetrowym lotem, podczas którego będzie miał okazję prześledzić całe swoje życie. Ze względu na ryzykowność takiej taktyki (przeciwnicy są uzbrojeni i potrafią uciekać) z siły lepiej korzystać w sytuacjach sam na sam lub z zaskoczenia. Np. walcząc z wrogiem, który strzela z miniguna. Zanim dobrze rozgrzeje swoją maszynę, będzie już leżał trupem maksymalnie po kilku ciosach.

### Cloak Engaged!

Ostatnią zdolnością oferowaną przez skafander jest kamuflaż, czyniący cię właściwie niewidzialnym dla wrogów, o ile tylko nie „znikasz" na ich oczach. Znów wadą tego rozwiązania jest stosunkowo niedługi czas działania, jeśli się poruszasz, choć akurat przy przemyślanym działaniu można za jego pomocą osiągnąć całkiem spory sukces. Przykład: masz ładunki wybuchowe, którymi masz wysadzić działo. Wokół niego kręci się kilku Koreańczyków. Jeśli wszystko dobrze zrobisz, po włączeniu niewidzialności będziesz w stanie podbiec niezauważony, podłożyć ładunek, po czym czmychnąć czym prędzej i wysadzić cel ku zdumieniu wroga. A to jest, jak wiadomo, bezcenne...

**Autorzy nie chcieli wprowadzić do gry żadnych elementów rodem z cRPG, więc nie masz co liczyć na rozwój postaci.** Od samego początku jesteś megakozakiem dysponującym znakomitą bronią – paski energii oraz życia nie przedłużą się ani o punkt w miarę postępów w grze. Nie oznacza to oczywiście, że cały oręż będzie do twojej dyspozycji od razu. Kilka świetnych pukawek pojawi się dopiero później. I nie mówię tu o broni Obcych (no wiem, wiem – do fabuły wrócę już za chwilę), ale o takiej np. gauss rifle, mojej ulubionej zabawce w Crysisie (szkoda tylko, że amunicja do niej jest tak ograniczona).

### Szkiełkiem i okiem

Dodatkowo można też w każdej chwili zmodyfikować trzymaną broń o kilka istotnych dodatków. Tłumik przydaje się, gdy chcesz kogoś zabić szybko i po cichu – najlepiej jednym strzałem/krótką serią, by nie zdążył zaalarmować kompanów. Praktyczny jest też wskaźnik laserowy, ale ma tę wadę, że promień jest widoczny dla przeciwników, więc wiedzą dzięki niemu, gdzie się znajdujesz. Do kompletu warto dodać jeszcze możliwość korzystania z innego rodzaju amunicji (nie dla każdej broni oczywiście) oraz to, co najlepsze, czyli lunety. Dzięki dobremu szkłu snajperskiemu jesteś w stanie precyzyjnie zdjąć przeciwnika z dużej odległości za pomocą prostego karabinka szturmowego.

A propos amunicji: twórcy postawili tu na względny realizm, przez co porzucone przez wrogów lub znajdywane w składach pociski musisz podnosić ręcznie – kierując na nie kursor i wciskając odpowiedni przycisk. Zwykle nie jest to duże utrudnienie, choć w dwóch przypadkach może nieco zirytować, tym bardziej że często naprawdę brakuje amunicji. Pal licho, że czasem trzeba narazić się na ostrzał wyskakując z ukrycia do pierwszego z brzegu trupa, by uzupełnić zapasy – to jest nawet emocjonujące, a w przypadku udanego manewru również satysfakcjonujące. Gorzej jednak, gdy musisz przeczesywać puszczę w poszukiwaniu broni porzuconej przez wroga. A często się zdarza, że w momencie śmierci odrzuca on spluwę stosunkowo daleko, a ty łazisz później bez sensu po chaszczach i szukasz tych kilkunastu pocisków, choć mógłbyś ten czas spożytkować znacznie lepiej.

### Multiplayer

Jako że (wiem, nieładnie się tak chwalić, ale cóż – jest czym!) Crysisa dostaliśmy jako pierwsza i jedyna redakcja w Polsce, a również jedna z nielicznych na świecie, siłą rzeczy nie byliśmy w stanie w żaden sposób przetestować finalnego multiplayera – kopia gry mogła działać tylko na jednym komputerze. Tym niemniej polecam lekturę opublikowanego miesiąc temu beta-testu Crysisa, w którym skoncentrowałem się właśnie na trybie dla wielu graczy (miałem już wcześniej okazję go dogłębnie przetestować).

W skrócie: naprawdę daje radę – tak samo w trybie deathmatch, w którym wykorzystywanie zdolności skafandra dostarcza najwięcej przyjemności, jak i w Power Struggle, czyli ambitniejszym, bazującym na drużynowych starciach Amerykanów z Koreańczykami, z pozyskiwaniem zasobów i tworzeniem broni itp. Polecam, jeśli tylko znajdziesz wystarczającą liczbę kumpli z dobrym kompem...

Wygląda na rozjuszonego, co? Uderzenie pięścią temu zaradzi (patrz: gameplay na DVD).

Przedostawanie się do dobrze chronionych kompleksów zajmie lwią część gry.

Oprócz broni noszonych przez głównego bohatera na plecach bądź w ręku (niestety może on trzymać jednocześnie tylko po jednej pukawce danego rodzaju, co nie jest konsekwentne – w miejsce ciężkiej wyrzutni rakiet nie można wziąć lekkiego pistoletu) dochodzą jeszcze różnego rodzaju stacjonarne działka, najczęściej zdobyte na wrogu, oraz granaty. Te ostatnie dają wielką radochę – użycie w pomieszczeniu pełnym wrogów błyskdymki i późniejsza eliminacja otumanionych przeciwników dostarcza bardzo dużo satysfakcji.

### Fabuła, cz. 2

Wróćmy jednak do fabuły. Po w gruncie rzeczy szczęśliwie wykonanym skoku spadochronowym (niestety nieinteraktywnym – nie można sobie wybrać miejsca, w którym się wyląduje) Nomad trafia do morza. Krótka przebieżka po plaży i okolicznym lasku ma oczywiście na celu zapoznanie gracza ze sterowaniem. I lepiej nacieszyć się tym lekkim i niewymagającym fragmentem jak najbardziej, gdyż już po kilkunastu minutach taryfa ulgowa się kończy, a zaczyna prawdziwa mocna akcja, w której zginąć jest naprawdę łatwo.

### Siła na silnego

Choć na początku w starciach z przeciwnikami teoretycznie Nomad ma ogromną przewagę, w praktyce liczebność Koreańczyków i siła ich ognia sprawiają, że wspaniale chroniący z pozoru skafander okazuje się wdziankiem pomocnym, ale na pewno nie gwarantującym przetrwania otwartej wymiany ognia choćby z trzema przeciwnikami naraz. Zwykle zaś bywa ich wielokrotnie więcej (plus dwa helikoptery na dodatek), przez co najlepszą taktyką jest chowanie się po różnych zakamarkach i zdejmowanie jednego po drugim z bezpiecznej odległości albo z zaskoczenia. To się jednak często nie udaje, przez co należy się przyzwyczaić do przycisków F8 i F9 (oba to różnego rodzaju quickloady).

**Duże brawa należą się również ludziom odpowiedzialnym za sztuczną inteligencję.** Przeciwnicy rzucają granaty wtedy, kiedy trzeba, zaś skierowane w ich stronę potrafią szybko kopnąć z powrotem do gracza. Nie sprawia im też problemu uchylenie się przed lecącą w nich rakietą. Jeśli nie mają przewagi liczebnej, sprytnie chowają się za jakąś przeszkodą (na szczęście na radarze ich pozycja jest zaznaczona) czy po prostu biorą nogi za pas. Walczy się z nimi naprawdę trudno, co w gruncie rzeczy i wbrew logice powinno cieszyć, prawda?

### Nie dla żółtodziobów

Na szczęście Crysis oferuje parę poziomów trudności, z których żaden nie może być jednak określony jako „casual". To nie jest

GRAMY | MINIRECENZJA

## Okiem CormaCa

O Crysisie można napisać dwie z pozoru przeciwstawne rzeczy – „czegoś takiego jeszcze nie widzieliśmy" oraz „nie ma tu nic, czego nie widzieliśmy wcześniej". Oba stwierdzenia są prawdziwe – pierwsze w odniesieniu do grafiki, drugie zaś w kontekście rozgrywki.

**Crysis to zdecydowanie najpiękniejsza gra, jaka do tej pory powstała** (przynajmniej jeśli chodzi o kwestie techniczne, bo ocena art designu czy klimatu „dekoracji" jest już mocno subiektywna). CryEngine 2 jest naprawdę niesamowitym silnikiem – Crytek ponownie wyprzedził konkurencję o całe lata. W tej chwili trudno mi nawet wyobrazić sobie, co można byłoby zrobić, by zbliżyć się do fotorealizmu jeszcze bardziej. Demko gry musi zobaczyć każdy, niezależnie od tego, w jakie gatunki gier pocina, by ujrzeć, co czeka nas wtedy, gdy reszta developerów dogoni Cryteka.

Jeśli zaś chodzi o rozgrywkę, Crysis jest po prostu świetnie zrealizowanym, doszlifowanym i emocjonującym shooterem, który dla rynku gier jest tym, czym dla kina rozdmuchane megaprodukcje za ciężkie miliony dolarów. Grało mi się w niego bardzo przyjemnie, jednak nie poczułem, by świat zatrząsł się w posadach. To, co Amerykanie nazywają „wow factor" (czyli umiejętność wprawienia gracza w spowodowane zachwytem osłupienie) skończył się dla mnie w momencie, gdy przyzwyczaiłem się do obłędnej grafiki (na marginesie – o ile masz bardzo mocny sprzęt naprawdę warto wykonać opisany w ramce trik poprawiający grafę pod DX9).

Inna sprawa, że widać wyraźnie, iż grę robili ci sami ludzie, którzy wstrząsnęli branżą gier za sprawą Far Cry'a. **Crysis jest dla mnie właśnie podkręconym FC.** Na pewno będzie się przy tym tytule dobrze bawił każdy, kto lubi pograć w bardziej realistyczne (pod względem uzbrojenia i przebiegu walki, nie fabuły) FPS-y. Gdybym jednak miał powiedzieć, w której grze wymiany ognia uwolniły we mnie najwięcej adrenaliny, pewnie wskazałbym F.E.A.R. Również gdy przypatrywałem się z boku, jak Qn'ik grał w TimeShifta, odniosłem wrażenie, że miodność jest w tej grze sporo większa niż w superprodukcji Cryteka (tyle że TimeShift jest dużo bardziej nastawiony na efekciarstwo i nie łapie się do kategorii realistycznych shooterów). Tym niemniej Crysis wciąż jest doskonałą i bardzo ważną z punktu widzenia branży grą.

OCENA 8+

**Kupując Crysisa zapewniasz sobie wiele godzin zabawy w singlu i jeszcze więcej w multi, a dostajesz właściwie kilka gier w jednej.**



„MAMY DO CZYNIENIA Z FANTASTYCZNIE ZAPROJEKTOWANĄ SIECIOWĄ STRZELANKĄ"

WWW.GRY-ONLINE.PL

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

WWW.ENEMYTERRITORY.COM QUAKEWARS.CENEGA.PL

JUŻ W SKLEPACH!

GRĘ POLECA radio eska

99,90 PLN

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

PC DVD ROM

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

16+ www.pegi.info

Gra firmy id Software

Producent splash damage

Wydawca ACTIVISION

© 2007 Id Software, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wydane i dystrybuowane przez Activision Publishing, Inc. na mocy licencji. Gra wyprodukowana przez firmę Splash Damage Ltd. Firma Activision nie gwarantuje dostępności rozgrywki online i może wycofać obsługę gry sieciowej bez uprzedniej informacji. Enemy Territory: QUAKE Wars oraz ID są znakami handlowymi firmy Id Software, Inc. Activision jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Activision Publishing, Inc. Wszystkie pozostałe znaki i nazwy handlowe są własnością ich właścicieli. Wyłączny wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Pomoc techniczna: (22) 868 52 61.

Zima jak zawsze zaskoczyła drogowców, a Obcy żołnierzy.

Zakopane po sezonie.

Na co się tu zdecydować – zbroja, prędkość, siła, kamuflaż czy może zmodyfikować broń?

# Shooter, którego żaden człowiek lubiący akcję i mający jednocześnie przyzwoity komputer nie może ominąć.

gra, przy której odnajdzie się i wnuk, i dziadek. Na każdym etapie wymagania są duże, a różnice między poszczególnymi stopniami trudności są nieco zaskakujące. Np. tylko na najwyższym Koreańczycy nie mówią po angielsku, nie można tam również jednocześnie jechać pojazdem i korzystać z umieszczonego na dachu działka (co ma oczywiście sens, gdyż powinno normalnie być obsługiwane przez inną osobę). O ile ten drugi element rzeczywiście utrudnia rozgrywkę, to nie do końca rozumiem, dlaczego język koreański miałby działać podobnie. Oczywiście przeciwnicy krzyczą czasem „uwaga, osłaniajcie mnie, muszę przeładować", ale dla taktyki ma to znikome znaczenie – i tak należy strzelać w każdego, kto jest na muszce...

### Wodą, ziemią i powietrzem

Skoro zacząłem już pisać o pojazdach, warto ten temat rozwinąć, gdyż jest ich w grze naprawdę sporo – i prawie nad każdym, co widać, można również przejąć ster. Na początku najczęstsze są dżipy z karabinem maszynowym na dachu. Nie jest to może najbezpieczniejszy środek lokomocji (jedna rakieta i *game over*), ale dzięki nielimitowanej amunicji pozwala na wykoszenie bardzo dużej liczby przeciwników bez żadnych strat. W grze występują również samochody cywilne. Na bezrybiu (a raczej „bezdzipiu") warto z nich korzystać, gdy trzeba przemierzyć większy dystans, ale już na możliwości ofensywne nie ma co za bardzo liczyć – co najwyżej można z ich pomocą potrącić (śmiertelnie) jakiegoś wroga.

Nieco trudniejsze w obsłudze są łodzie, które poruszają się nawet dość realistycznie – mają odpowiednią bezwładność itp. One również w dużej części wyposażone są w karabiny, ale istnieją też ich wersje cywilne. I choć momentami chciałoby się pływać dla przyjemności, łowić ryby i napawać pięknym widokiem zachodzącego słońca, tempo rozgrywki oraz duża liczba przeciwników raczej na to nie pozwalają. Szkoda.

Na tym lista pojazdów, którymi potrafi sterować Nomad, się nie kończy. Postrzelać można też z czołgu, zdarzy ci się też wzbić w powietrze i stoczyć kilka fascynujących pojedynków. Urzekło mnie w nich to, że momentami przypominają zabawę w stylu River Raid, oczywiście w pełnym trójwymiarze i z większą bezwładnością. Nie wiem, czy to był zamierzony efekt, ale wrażenie sprawiło przednie.

### Fabuła, cz. 3

Trochę się zapędziłem z opisywaniem rzeczy możliwych do znalezienia w dalszej części gry, czas więc najwyższy raz jeszcze wrócić do fabuły i wytłumaczyć, skąd różne dziwne rzeczy – również te widoczne na screenach – się biorą. W przyszłości, tak samo jak dzisiaj, amerykańscy marines kierują się tą samą regułą: nie pozostawiają żadnego rannego ani zabitego na placu boju. Idea jest ta sama, ale efekt różny – zamiast brać ciało, by rodzina mogła je pochować, żołnierze doszczętnie palą byłych kompanów. Wszystko po to, by skafander nie dostał się w ręce wroga.

Jednak bohater po przemierzeniu dżungli, zniszczeniu dużej liczby wyrzutni rakiet ziemia-powietrze, zatopieniu tankowca itp. trafia do bazy, w której okazuje się, że jednak skośnooczy rozgryźli tajemnicę stojącą za skafandrem i potrafią ją nieźle wykorzystać, wyposażając w odpowiedni strój wielu swoich wojaków. Jak nietrudno się domyślić, starcia z przeciwnikami, którzy są superszybcy, mają mocną zbroję lub potrafią stać się na jakiś czas prawie niewidzialni to bardzo ciężki kawałek chleba. Zwłaszcza wówczas, gdy – tak jak zdarzyło się mnie – brakuje amunicji. To jest starcie, które pamięta się długo – ja, z samymi pięściami, goniłem wroga uzbrojonego w shotguna. I pokonałem go, woohoo!

### Zero grawitacji

Po tych wszystkich ciekawych przeżyciach Nomad trafia do kopalni, która okazuje się

GRAMY | MINIRECENZJA

## Okiem Allora

Z trzech wielkich FPS-ów (i jednego nieco mniejszego) opisywanych w tym numerze właśnie Crysis zrobił na mnie największe wrażenie. **Graficznie jest to wręcz 11/10, tak pięknej i realistycznej gry nie było i pewnie do czasów kolejnej produkcji Cryteka nie będzie.**

Ale grafika to nie wszystko – Crysis to także otwarte przestrzenie, swoboda i sensowne AI, które nawet na normalnym poziomie trudności potrafi zaleźć za skórę (dla maniaków są jeszcze dwa wyższe). Do tego mamy zaś jeszcze niezłą fabułę i dość duży realizm.

OK, można się wkurzać na wymagania sprzętowe (ale nawet na średnich detalach gra wymiata), dziwną politykę związaną z DX10 i na długie uruchamianie się gry (nie wszystkie początkowe plansze i filmiki można pominąć), ale i tak **jest to najdoskonalszy singlowy (w multi nie miałem niestety okazji dłużej pograć) FPS dostępny na PC-ty**. Choć nie powiem, Call of Duty 4 depcze mu po piętach, zwłaszcza gdy ktoś zamiast swobody woli filmy akcji.

OCENA 9+

Grafika dopracowana jest do perfekcji: zwróć uwagę na takie szczegóły, jak ślady szronu na broni i kombinezonie...

### DX9 vs. DX10

Ten temat powraca niczym bumerang – i nic dziwnego, gdyż całe zamieszanie wokół tych microsoftowych bibliotek jest co najmniej podejrzane. Tym bardziej że przy okazji publikacji dema Crysisa wyniknęła mała afera związana z tym aspektem. Mianowicie: zablokowane dla kart z DX9 (i Windowsów XP) ustawienia „Very High" są możliwe do włączenia za pomocą bardzo prostej sztuczki (jej dokładny opis poniżej). Pytanie tylko, czy to rzeczywiście działa. Najwłaściwszą odpowiedzią jest: połowicznie. Z jednej strony, gra wygląda rzeczywiście lepiej (ślady na piasku, wyższa rozdzielczość tekstur, nawet lepszy bump mapping!), jednak nie można mówić o pełnej „emulacji" DX10. Tym niemniej jeśli masz dobrego kompa, warto poprawić grafikę w następujący sposób:

1. W miejscu, w którym zainstalowałeś grę, znajdź katalog ***CVarGroups***. Zrób kopie zapasowe wszystkich plików z rozszerzeniami .cfg, jakie tam znajdziesz.
2. Teraz otwórz po kolei każdy z nich. Znajdziesz tam coś takiego:

```
[default]
; default of this CVarGroup
= 4

xxxx

[1]
yyyy

[2]
zzzz

[3]
qqqq
```

(W miejscach x, y, z i q znajdziesz różne linie typu *e_particles_quality=4*)

To, co musisz zrobić, to skopiować wszystkie informacje z pierwszego akapitu (*xxxx*) do ostatniego (*qqqq*). Powinno to wyglądać tak:

```
[default]
; default of this CVarGroup
= 4

xxxx

[1]
yyyy

[2]
zzzz

[3]
xxxx
```

Teraz wystarczy już tylko włączyć grę i nie zmieniać ustawień graficznych (będą one od razu maksymalne).

DRUŻYNA GIGABYTE
Komponenty o najwyższej jakości

Unique Technology from GIGABYTE
Ultra Durable 2
Niski RDS
Cewka Ferrytowa
Niski ERS

KONKURS

Od 12 grudnia do 12 stycznia 2008!
wyślij sms-a na numer 7168 wpisując prefiks gigabyte oraz poprawną odpowiedź (bez spacji):
Do najważniejszych cech płyty głównej GA-X38-DQ6 w technologii Ultra Durable 2 należą?
a) Zintegrowana grafika
b) Trwałość, niezawodność, podkręcalność
c) Obsługa pamięci DDR3

Nagroda główna:
Zestaw:
Zestaw płyta główna X38-DQ6 karta graficzna 8800 GT

Dowiedz się więcej o Durability2 i odbierz atrakcyjne nagrody!
Wystarczy odwiedzić stronę: www.gigabyte.pl

*Koszt 1-go SMS wynosi: 1,00 zł netto (brutto 1,22 zł)

GIGABYTE™

nie do końca tym, czym się zdawała z zewnątrz. Jest to coś w rodzaju statku kosmicznego miejscami sprawiającego wrażenie, jakby był organiczny. Co ciekawe, nie obowiązuje w nim żadna grawitacja, więc poruszać się można dokładnie we wszystkie strony. Pomysłowe, dające całkiem niezły obraz tego, jak elastyczny jest silnik CryENGINE 2, jednak... trochę za długie.

Zabawa polega na odnajdywaniu wąskich przesmyków, lataniu w tę i z powrotem, a także walce z wyjątkowo trudnymi do trafienia przeciwnikami, których w gruncie rzeczy najlepiej po prostu unikać. Po pół godziny lewitowania miałem lekkie kłopoty z błędnikiem, co z jednej strony oczywiście dobrze świadczy o jakości gry i odczuć, jakie generuje, jednak wolałbym tych efektów ubocznych realizmu uniknąć.

Szczęśliwie jednak Nomad w końcu się i stamtąd wydostaje, zastając świat zewnętrzny w zupełnie innej postaci – powiedzmy, że zdecydowanie polemizującej z tezami o globalnym ociepleniu i topieniu się lodowców. Nagle okazuje się więc, że **prawdziwym wrogiem nie są tu wcale Koreańczycy, ale zimnolubni Obcy, których trzeba za wszelką cenę zniszczyć...** I na tym skończę gadaninę o fabule. Nie jest ona może kluczowym elementem gry, ale warto mimo to poznawać ją samemu, nieco wczuwając się w sytuację bohatera. Choćby po to, by tak jak ja, szczerze się ucieszyć po zobaczeniu kolegi z drużyny, o którym myślałem, że nie żyje...

### Piątka z fizyki

O technicznych aspektach sporo już napisałem na początku – teraz tylko krótkie uzupełnienie. Ścieżka audio jest całkowicie poprawna – dźwięki są odpowiednio realistyczne (o ile można mówić o realizmie w kontekście odgłosu pracy zamrażającej w sekundę broni), a muzyka nienachalna, nie daje jednak jakiegoś nie wiadomo jak wielkiego kopa. W tej kategorii solidna 8.

**Pewne kontrowersje może za to budzić silnik fizyczny.** Z jednej strony, wszystko wygląda wspaniale, pod ostrzałem padają całe budynki czy wieżyczki obserwacyjne (i to nie w sposób skryptowany – wystarczy wrzucić na taką granat i cieszyć się ze spektakularnego efektu). Czasem niestety pojawiają się nieodzowne w takich przypadkach problemy, jak czasowe zaklinowanie się gdzieś postaci czy bardzo dziwne zachowanie pojazdów. Ogólnie jednak i za ten element należy się duży plus.

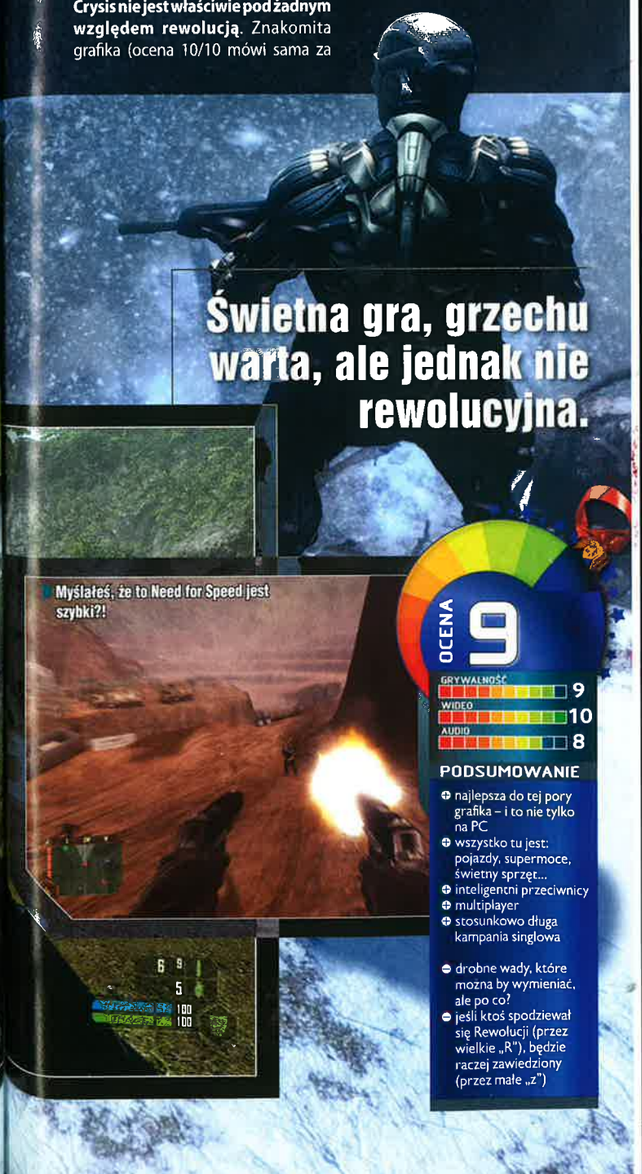
Do technikaliów mam jeszcze dwa zastrzeżenia. Mniej poważne jest takie, że wbrew tendencjom w nowoczesnych FPS-ach Crytek nie zastosował trzech slotów na quicksave'y, a tylko jeden. Niesie to za sobą ryzyko, że jeśli zapiszesz grę w nieodpowiednim momencie, jedynym ratunkiem będzie powrót do autosave'a (te na szczęście są dość częste). Mnie zdarzyła się taka sytuacja raz – nacisnąłem F5 dosłownie na pół sekundy przed tym, jak trafiła mnie rakieta...

Nieco bardziej irytujące były pewne **problemy ze stabilnością, które – o dziwo – zaczęły się pojawiać dopiero po kilku godzinach grania.** Samo zapisywanie trwało stosunkowo długo, a kilka razy zdarzył mi się także bardzo nieprzyjemny powrót do rzeczywistości, czyli do pulpitu Windows (co ciekawe, takiego problemu nie było, gdy grałem na dużo lepszym sprzęcie). Mam jednak nadzieję, że było to spowodowane czynnikami zewnętrznymi – a to tym bardziej możliwe, że przez naprawdę długi czas gra nie sprawiała żadnych problemów, nawet wówczas, gdy przeskakiwałem w jej trakcie do innych aplikacji (alttabowałem się, inaczej mówiąc).

### Suma wszystkich grzechów

Nachwaliłem się, odrobinę ponarzekałem, ale czas powoli kończyć i brać się za podsumowanie. Na spokojnie, po oczyszczeniu umysłu z emocji, muszę stwierdzić wbrew wszystkiemu, że **Crysis nie jest właściwie pod żadnym względem rewolucją**. Znakomita grafika (ocena 10/10 mówi sama za siebie – przy czym warto pamiętać, że to najszybciej dezaktualizująca się nota w metryczce), duża grywalność, ale jednocześnie brak jakiegoś szaleństwa, nowatorskiego pomysłu, który by odmienił nasze życie.

Dlatego też ocena końcowa to „tylko" 9. Wystawiam ją jednak z czystym sumieniem: kupując Crysisa zapewniasz sobie wiele godzin zabawy w singlu i jeszcze więcej w multi, a dostajesz właściwie kilka gier w jednej. Niewiele jest tytułów, w których można robić tyle rzeczy, a każda z nich dopracowana jest do perfekcji: strzelanie, skradanie się, kierowanie pojazdami, samolotami itp., itd. No i nie należy zapominać, że dzięki Crysisowi Allor zyskał bardzo dobry benchmark, który stanowić będzie nie lada wyzwanie dla wielu pokoleń komputerów w Konfiguratorze... |CDA|




## Świetna gra, grzechu warta, ale jednak nie rewolucyjna.

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 10
AUDIO 8

**PODSUMOWANIE**

- ⊕ najlepsza do tej pory grafika – i to nie tylko na PC
- ⊕ wszystko tu jest: pojazdy, supermoce, świetny sprzęt...
- ⊕ inteligentni przeciwnicy
- ⊕ multiplayer
- ⊕ stosunkowo długa kampania singlowa
- ⊖ drobne wady, które można by wymieniać, ale po co?
- ⊖ jeśli ktoś spodziewał się Rewolucji (przez wielkie „R"), będzie raczej zawiedziony (przez małe „z")

### Nie dla ATI?

Przy okazji rozmów z twórcami Crysisa miałem okazję zamienić też parę słów z ludźmi z Nvidii. Producent GeForce'ów ma bardzo dużo do powiedzenia o silniku gry, gdyż pracowali nad nim specjalnie oddelegowani przez niego programiści. – *Poświęciliśmy dwunastu naszych najlepszych ludzi, którzy pracowali nad grą przez cały okres jej tworzenia* – mówi Igor Stanek, specjalista z Nvidii. – *W sumie spędzili oni w biurach Cryteka 5000 godzin* – dodaje. Wiara graficznego giganta w Cryteka zaczęła się zresztą na długo przed sukcesem, który został osiągnięty przez Far Cry'a – już od wielu lat kooperacja firm jest bliska i raczej nie zanosi się na to, by coś miało się tu zmienić. Jak mówi Stanek: – *Jesteśmy bardzo zadowoleni ze współpracy i na pewno, jeśli Crytek zechce robić kolejną grę, będziemy częścią teamu developerskiego.* Co to naprawdę oznacza dla gry? Najkrócej sprawę można przedstawić następująco. Zapytałem Igora, czy na kartach ATI wszystkie te wodotryski będą działały i czy nie będzie problemu z obsługą układów konkurencji. Na to on, z lekkim uśmiechem: – *Jasne, wszystko będzie działało. Kwestia tylko – jak...*

W KOSMOSIE NIKT NIE USŁYSZY TWOJEGO KRZYKU.
NA ZIEMI USŁYSZY GO KAŻDY.

OBCY KONTRA PREDATOR 2

W KINACH OD 28 GRUDNIA

www.aliensversuspredator2movie.com

WP.PL FILMOWEB metro BLACKOUT CLICK!

- PRODUCENT: ACTIVISION
- DYSTRYBUTOR: LEM
- CENA: 99,99 ZŁ
- WWW.CALLOFDUTY.COM
- WIN 2K/XP/VISTA
- PROCESOR: 2.4 GHZ
- RAM: 512 MB (XP), 768 (VISTA)
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: TAK

PODNÓŻEK ANUSI a.k.a ELD | PIEKŁO JEST TUTAJ!

GAME PLAY

DVD 11/2007

W krajach tropikalnych ludzie uwielbiają granaty (i ananasy).

CD-ACTION

# CALL OF DUTY 4®

## MODERN WARFARE™



**Battlefield, Enemy Territory i Call of Duty. Wszystkie trzy zacne tytuły przebyły długą drogę w czasie. Od lądowania w Normandii w roku 1944, poprzez współczesny Bliski Wschód aż po Ziemię w dalekiej przyszłości. Jednak o ile w przypadku BF i ET wolę II wojnę światową, Call of Duty 4, osadzony we współczesności... okazuje się najlepszą częścią w serii.**

**Chociaż** nowego CoD dzieli od dwóch poprzedników (jak być może pamiętacie, „trójka" nie pojawiła się na PC) kilkadziesiąt lat, jeśli chodzi o realia, to jednak jest to zdecydowanie nadal ta sama gra. Wszystkie elementy, które były do tej pory znakiem firmowym Infinity Ward i stworzonych przez nich dzieł, pozostały bez zmian. **Dalej mamy do czynienia z FPS-em z niewiarygodną dynamiką, fantastycznym klimatem**, rewelacyjną oprawą audiowizualną, świetnymi towarzyszami broni oraz (niestety!) skryptami.

### Marines w akcji

Call of Duty rozgrywamy głównie z perspektywy żołnierzy służących w dwóch różnych siłach zbrojnych. Jednym z bohaterów jest komandos brytyjskiego SAS, a drugim amerykański marine. Zarówno Amerykanie, jak i Anglicy ścigają tak naprawdę tego samego człowieka, czyli szefa międzynarodowych terrorystów. By jednak tradycji stało się zadość, misje „amerykańskie" i „brytyjskie" są rozgrywane na przemian. W sumie zawsze mi się podobało takie podejście, bo dzięki znacznej różnicy pomiędzy obiema formacjami kampania jest różnorodna, choć bez dwóch zdań cały czas bardzo dynamiczna i trzymająca w napięciu.

### A komandosi na treningu

Zresztą nawet trening kopie. W jakichś 99 procentach FPS-ów jest nudny jak statystyczny mecz Orange Ekstraklasy. Wygląda to tak, że dostajemy do ręki po kolei pistolet, karabin, granat i mamy zdemolować drewniane tarcze. Trwa to jakieś 15-20 straconych minut. W Call of Duty 4 jest inaczej. Oddajemy trzy strzały do tarczy, a następnie zostajemy wpuszczeni na tor przeszkód, który mamy doszczętnie zdemolować w jak najkrótszym czasie (wpływa on na... stopień trudności rozgrywki. Przynajmniej ten sugerowany). Całość trwa minutę czy dwie, a przy okazji słyszymy kilka naprawdę dobrych dowcipów. A w sekundę po tym zostajemy rzuceni w środek pierwszej misji.

### W dawnym ZSRR i na Bliskim Wschodzie

Trening był krótki i szybki, ale było to ledwie preludium do tego, co działo się potem. **Akcja z każdą kolejną misją stawała się coraz bardziej dynamiczna i ciekawsza.** Jako komandos SAS-u większość misji rozgrywamy w nocy, niewielkim oddziałem przedzierając się przez terytoria dawnego Związku Radzieckiego. Myliłby się jednak ten, kto by sądził, że Brytyjczycy z SAS-u wykonują zadania po cichu. Walczą bez pardonu, nie bawiąc się w skradanie i wbijanie noża w plecy przeciwników. Nie mogą tylko liczyć na wsparcie ciężkiego sprzętu. Trochę inaczej wygląda walka w przypadku piechoty morskiej USA. Jest to regularna wojna w małym kraju arabskim. W użyciu jest ciężki sprzęt, a walki toczą się za dnia na ulicach miasta. Arabscy separatyści to także regularna armia, uzbrojona w czołgi i RPG.

### Cicho i głośno

Obie jednostki są oczywiście inaczej wyposażone. Anglicy mają na stanie lekkie, ciche karabiny (których wadą jest niewielka celność) oraz snajperki, aby w teorii wykonywać zadania jak najdyskretniej. Amerykanie mają inne podejście, więc ich arsenał opiera się także na wyrzutniach granatów i rakiet. Do tego dochodzą czołgi i helikoptery, a trzeba wam wiedzieć, że w przypadku Call of Duty 4 wsparcie jest naprawdę wsparciem. Zarówno z powietrza, jak i zza naszych pleców sypie się na wroga lawina żelaza. W dodatku ogień ten jest bardzo celny.

Jaki był telefon do towarzystwa ubezpieczeniowego, ktoś pamięta?

GRAMY | MINIRECENZJA

## Okiem Qn`ika

Jeszcze nigdy w historii CD-Action nie mieliśmy takiego numeru. Jeśli lubisz shootery, masz niełatwy orzech do zgryzienia – tak naprawdę powinieneś kupić w jednym miesiącu przynajmniej pięć gier, a podczas Wigilii, zamiast połaszować karpia, mordować zastępy wrogów. Coś mi się wydaje, że to będzie scenariusz świąt w wielu domach...

CoD 4 zaś to najlepsza FPS-owa historia, jaką przyszło mi oglądać. To dużo więcej niż film. Gra w taki sposób wpływa na emocje, że kolejne swoje poczynania śledzić będziesz niczym zahipnotyzowany i mogę się założyć, że jeśli tylko będziesz dysponować odpowiednio długim czasem, odejdziesz od niej dopiero po zakończeniu aktu. Swoją drogą – scena, która zamyka pierwszy rozdział, bez wątpienia przejdzie do historii FPS-ów. Żeby zbyt wiele nie zdradzać, napiszę tylko, że przyjdzie ci zobaczyć bombę atomową. Z bardzo, bardzo bliska.

Poza kampanią (przejście jej zajęło mi około 5 godzin – chciałoby się więcej) na uwagę zasługuje też rozbudowany i nieprzeciętnie satysfakcjonujący multiplayer. O nim więcej pisał eld w recenzji, ze swojej strony powiem więc tylko, że nie wiem, w co będziemy pogrywać po godzinach – konkurencja na tym polu jest naprawdę ogromna. Obyśmy jednak tylko takie problemy mieli...

OCENA 9

łasznikowy, chociaż leciwe, zabijają równie skutecznie jak najnowocześniejsze karabiny. W dodatku wrogowie mają na stanie wiele wyrzutni rakiet oraz niekończące się liczby granatów, którymi często rzucają. Stąd w walce w budynkach czy w wąskich uliczkach trzeba bez przerwy uważać na granaty pod nogami. Na szczęście, podobnie jak w CoD 2, możemy je odrzucać. Separatyści często oflankowują nasze pozycje wykorzystując teren, bo **chociaż Modern Warfare to gra liniowa, do większości miejsc można się dostać kilkoma drogami**. Zwłaszcza w trakcie walk miejskich, kiedy wyjść i przejść jest bez liku.

Kiedy trzeba, przeciwnik zachowuje stoicki spokój, chowając się gdzieś i czekając, aż przejdziemy, by posłać nam kulkę w plecy. To są żołnierze, którzy wiedzą, że najlepszym sposobem jest rzut granatem lub posłanie serii z karabinu i schowanie się.

**To najlepsza część Call of Duty do tej pory.**

W czasie walk w szeregach SAS-u napotykamy też dość nietypowego wroga, a mianowicie... psy! Wyszkolone zwierzaki są zabójcze, jeśli dopuścimy, by do nas dobiegły. Wystarczy moment nieuwagi, aby znaleźć się na ziemi z wielkimi kłami w okolicach gardła. Przy ich szybkości jest to całkiem prawdopodobna opcja.

### A pociski przelatują przez ściany

Spore znaczenie w walce ma także to, co nas otacza. **Pociski, w zależności od kalibru oraz odległości od celu, potrafią przebijać ściany i różne przeszkody.** Nie jest zatem tak, że schowany za cienką ceglaną ścianką przeciwnik jest nieosiągalny. Działa to oczywiście również w drugą stronę. Niebezpieczne dla życia są samochody. Prawie wszystkie po trafieniu eksplodują, dlatego trzeba uważać, gdzie przystajemy. Schowanie się za autem może zakończyć się śmiercią.

### Misyjny miszmasz

Jak zawsze wielką zaletą Call of Duty są zróżnicowane misje. W zasadzie nie bardzo wiadomo, czego się spodziewać po kolejnej. Zadania typowe dla SAS-u lub marines często przeplatają się z misjami, w których siadamy za działem kalibru 105 mm na pokładzie AC-130 Gunship. Jest to jeden z ciekawszych motywów w całej grze. Na ekranie widzimy celownik z mnóstwem cyfr i liczników, a na ziemi domy, pojazdy i sylwetki ludzi. Wszystko to jest czarno-białe, a całość uzupełniona przez rozmowy załogi poprzez intercom.

Gwarantuję, że każdemu z graczy podczas tej misji opadnie szczęka. Raz siedzimy ukryci ze snajperką rażąc nieprzyjaciela z daleka, by za chwilę strzelać z wyrzutni rakiet do helikoptera. Chociaż misje są krótkie, naprawdę w każdej dzieje się tyle, ile w większości gier podczas całej kampanii.

Epidemia czerwonki czy jak? Cały pluton się słania...

Najlepiej czołgać się za czołgiem.

Komandosi z SAS-u postanowili się ustatkować.

Jak jeszcze raz któryś pierdnie, to nie ręczę za siebie!

W subtelnym języku marines taka reakcja oznacza „chyba was nie lubimy".

GRAMY | MINIRECENZJA

## Okiem Mac Abry

**Podchodziłem** do tej gry troszkę jak pies do jeża, bo obawiałem się, że przeniesienie akcji z realiów II wojny we współczesność nie wyjdzie CoD na zdrowie. I choć nadal żałuję, że to zrobiono, to z ręką na sercu mówię też: ludzie, to znakomita, dynamiczna (i najeżona skryptami...) gra. Skopała mi tyłek i urwała głowę. Niesamowita grywalność i stężenie klimatu, wsiąka się w nią jak litr wody w kilometr sześcienny pustynnego piasku. Jest w niej to wszystko, co lubię w „wojennych shooterach" (i czego niestety nie miał MoH: Airborne). Jedyne, o co mogę mieć żal, to krótkość trybu single. 6-7 godzin to mało nawet dziś, kiedy już nikogo nie irytują gry trwające godzin 10. Niedługo pewnie doczekamy się tytułów, które uda się ukończyć w czasie niewiele dłuższym niż kinowy seans. Ale – wolę krótko, ale dobrze, niż długo i nudno. Aha! Znów spotykamy pewnego wąsatego Brytola, kapitana zresztą. :)

OCENA 9

### O jeden skrypt za daleko

Nie ma jednak FPS-a idealnego i Call of Duty 4 ma także kilka drobnych potknięć. **Znaczna część rozgrywki opiera się na skryptach.** Owszem, przeciwnicy świetnie walczą, potrafią okrążać, ale... skrypt często nie uruchomi się, dopóki nie wykonamy jakiejś czynności lub nie dojdziemy do konkretnego miejsca. Prowadzi to nieraz do sytuacji, gdy wróg i koledzy z oddziału czekają, aż się zjawimy w jakimś miejscu i dopiero wtedy wybucha strzelanina. Raz zdarzyła mi się również zabawna sytuacja, gdy w ferworze walki wpadłem do jakiejś szopy. Wystrzelałem tam terrorystów, złapałem za leżącą wyrzutnię rakiet i strzeliłem do przelatującego helikoptera. Trafiony zaczął kręcić się dokoła nad ziemią. Pół minuty później otrzymałem rozkaz *„zestrzel helikopter za pomocą wyrzutni rakiet"*. Przez kolejne dziesięć minut ładowałem w biedny helikopter rakietę za rakietą. Bezskutecznie. Musiałem zrestartować poziom, przejść wszystko od nowa, poczekać na rozkaz. Wówczas z zestrzeleniem helikoptera nie było najmniejszych kłopotów.

### Krótkie, króciutkie, za KRÓTKIE!

Podczas przechodzenia Modern Warfare napotkałem również kilka niewidocznych ścian. Gra jest liniowa i nic się nie poradzi na to, że zachciało mi się przejść pod jakimś mostkiem, pod którym jest jak na złość niewidzialna ściana. Nie wiem też, czy aby po stronie minusów zapisać dwie rzeczy, które znamy już z CoD 2, a mianowicie autosave (gra zapisuje się automatycznie) oraz brak paska z życiem. Po trafieniu wystarczy schować się za czymś, by po chwili powrócić do pełni sił. Mnie osobiście te dwie rzeczy nie przeszkadzają, tym bardziej że ostatnio rozwiązania takie są w modzie. Bolączką

## W moim prywatnym rankingu zdecydowanie FPS roku 2007.

Modern Warfare jest na pewno długość rozgrywki. **W zależności od stopnia trudności ukończyć ją możemy w jakieś 6-8 godzin.** To zdecydowanie zbyt mało jak na tak dobrą grę! Wprawdzie po jej zakończeniu odblokowany zostaje Tryb Zręcznościowy, ale oferuje tylko powtórzenie ukończonych misji. Za zabicie przeciwników dostajemy punkty oraz mamy ograniczoną liczbę żyć.

### Bogaty multi

Znacznie więcej czasu większość z was spędzi na rozgrywkach sieciowych. Oferują one 16 map dla 32 uczestników i 13 trybów rozgrywki. Począwszy od tradycyjnego deathmatchu i team deathmatchu, a skończywszy na kilku trybach opartych na grze zespołowej, w których drużyna ma zadanie do wykonania. Mapy są duże, ale nawet kiedy w walce uczestniczy niewielu graczy, nie tracimy dużo czasu na jałowe bieganie. Głównie dlatego, że w Modern Warfare zastosowano „mądry respawn", czyli opcję, która po śmierci odradza nas w pobliżu walki, ale w bezpiecznym miejscu.

No, wycieczka, strzelcie parę fotek i za 20 minut zbiórka przy tej palmie.

Po śmierci pomocna jest także Killcam pokazująca, skąd padły śmiertelne strzały. Jak przystało na zespołową grę, oddział jest podzielony na klasy, chociaż w nieco innym stylu, niż przyzwyczailiśmy się do tego chociażby w Enemy Territory. Nie ma ścisłego podziału na medyków czy inżynierów. Startujesz jako zwykły żołnierz wybierając broń, która w pewnym sensie później determinuje twoje zadanie na polu walki. Dopiero zyskując kolejne poziomy doświadczenia dostajesz możliwość... stworzenia własnej klasy. A każde kolejne poziomy to nowe bronie, ulepszenia i umiejętności specjalne (typu strzelanie przez ściany czy wyrzutnia granatów albo noktowizor). Cały ten system wydaje się trochę gorzej zbalansowany niż w innych FPS-ach, bo umiejętności specjalne dają naprawdę dużego kopa i zabicie gracza na wyższym poziomie jest kłopotliwe.

### Nawet trup, a może...

Największym zaskoczeniem było to, jak działa CoD 4. Przyzwyczaiłem się już, że na moim nienowym (delikatnie mówiąc) redakcyjnym kompie co druga gra chodzi z prędkością 20 klatek na sekundę, a o odpaleniu chociażby Crysisa mogę co najwyżej pomarzyć. Tymczasem Modern Warfare działa idealnie, bez żadnych, nawet najmniejszych zwolnień. Mało tego, grę udało mi się odpalić nawet na domowym złomie, który jest daleki od spełnienia minimalnych wymagań sprzętowych. A mimo to Modern Warfare sprawował się całkiem przyzwoicie. Gdyby tak wszyscy programiści robili ładne gry chodzące na przeciętnym sprzęcie, nie musielibyśmy się martwić o coraz nowsze karty i procesory...

### Stara kuchenka i spalone opony

Szacun dla Infinity Ward tym większy, że CoD 4 wygląda po prostu świetnie. Żołnierze (sam bym chciał mieć takie ciuchy) są bardzo realistycznie animowani. Całe otoczenie jest bardzo ładne i z dużą liczbą detali tak, że często zdarzało mi się zagapić na jakiś drobiazg. A to stojąca na podwórku stara kuchenka, a to opona tocząca się kilkaset metrów po wybuchu samochodu. Oświetlenie pola walki – rewelacyjne. Genialne są nawet briefingi przed misjami. Są one wyświetlane podczas... ładowania misji. Koniec z nudą podczas wgrywania kolejnych poziomów, bo Infinity Ward zafundowało nam bardzo efektowne, ruchome odprawy!

### Dźwięk jak u Hansa Zimmera

Modern Warfare zostało zlokalizowane, ale kinowo. Dzięki temu ocalał w całości GENIALNY dźwięk. Na polu walki rozkazy i okrzyki kolegów mieszają się z przekleństwami wrogów oraz zajadłym terkotem karabinów, pod nogami słychać upadające granaty, że nie wspomnę o pisku w uszach, który towarzyszy każdemu zbyt bliskiemu wybuchowi. No i ta pojawiająca się w ważnych momentach orkiestrowa muzyka! Kto wie, może to jest nawet najlepsza oprawa audio w FPS-ach?

### Lepiej być nie może

Mimo kilku potknięć Call of Duty 4 to dla mnie **murowany kandydat do miana FPS-a roku 2007.** Żaden inny shooter nie oferuje równie dynamicznej, filmowej, a nade wszystko grywalnej, aczkolwiek za krótkiej kampanii. Dochodzi do tego równie ciekawy multiplayer, co w sumie sprawia, że w moim rankingu Modern Warfare wyprzedza inne tytuły, na czele z wielkim Crysisem.

Doprawdy nie spodziewałem się, że „współczesnowojenny" FPS spodoba mi się trzy razy bardziej niż gra w realiach drugowojennych... To najlepsza część Call of Duty! |CDA|

OCENA 9

| | |
|---|---|
| GRYWALNOŚĆ | 9 |
| WIDEO | 9 |
| AUDIO | 9 |

**PODSUMOWANIE**

- ⊕ KLIMAT!
- ⊕ intensywność walk
- ⊕ AI przeciwników i towarzyszy
- ⊕ oprawa audio-wideo
- ⊕ rozbudowany multiplayer
- ⊕ dość niskie wymagania sprzętowe
- ⊖ skrypty
- ⊖ kilka niewidzialnych ścian
- ⊖ ZA KRÓTKA!

Tajemnice pilnie strzeżone

Twoje dane są zabezpieczone najnowszym systemem ochrony danych na płytkach CD i DVD – LG Super Multi Security

- Ochrona za pomocą hasła
- Cyfrowy podpis
- Zabezpieczenie integralności danych
- Odzyskiwanie danych
- Zabezpieczenie przed kopiowaniem (tylko dokumenty PDF)

super multi · LightScribe · SecurDisc

LG Life's Good

www.lge.pl

# BEOWULF
## The Game

LISTOPAD 2007

JESTEM ZWYCIĘZCĄ.
POSTRACHEM POTWORÓW.
OSTRZEM W CIEMNOŚCI.
JESTEM BEOWULF!

WALCZ Z WROGAMI, PRZETRWAJ 30 LAT

UWOLNIJ NOWE MOCE I WALCZ Z POTWORAMI

PROWADŹ SWOICH LUDZI, ZOSTAŃ LEGENDARNYM KRÓLEM

BEOWULFGAME.COM

18+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl

PC DVD-ROM SOFTWARE

XBOX 360

GRĘ POLECA radio eska

CENEGA

MADMOVERS

SHANGRI-LA ENTERTAINMENT

UBISOFT

TM Paramount Pictures. © 2007 Paramount Pictures and Shangri-La Entertainment, LLC. All Rights Reserved. Game Software © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PSP® system– Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

BEOWULF THE MOBILE GAME

TERAZ MOŻESZ MIEĆ GRĘ BEOWULF RÓWNIEŻ NA SWOIM TELEFONIE KOMÓRKOWYM. WYŚLIJ GAMELOFT2 BEO NA NUMER 2010!

Opłata za smsa zgodnie ze stawkami operatora. Gra dostępna tylko dla klientów sieci ERA, ORANGE, PLUS. Opłata za połączenie z wap według cennika.

gameloft

fabryka słów

4 opowiadania inspirowane grą:
Andrzej Pilipiuk, Jakub Ćwiek,
Jacek Komuda, Marcin Mortka.

„BESTIARIUM” GRATIS z grą
tylko w wybranych sklepach!

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.GEARSOFWAR.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,8 GHZ
- RAM: 768 MB/1 GB
- GRAFIKA: 256 MB, SM 3.0
- GATUNEK: SHOOTER
- MULTIPLAYER: TAK

GEM | EPICKI E-DAY SHOOTERÓW

# GEARS OF WAR

Tych wrogów tu jak szarańczy normalnie...

**Ta historia rozpoczęła się blisko dekadę temu. Wtedy to, w 1998 roku, pojawił się Unreal – first-person shooter, którym Epic Games przekonał świat, że gry są medium równie atrakcyjnym jak książki czy filmy. Dopiero teraz jednak dane jest nam doświadczyć kolejnego przełomu. Dziś za sprawą Gears of War świat dowiaduje się, że gry jako medium potrafią być naprawdę bezkonkurencyjne!**



**GoW to bez** wątpienia kolejne Wielkie Dzieło jednego z najważniejszych i najbardziej zasłużonych twórców – Epic Games. Nie jest przy tym, co ciekawe, zupełnie nowe, a tym samym nie da się też ukryć, że było nam bardzo dobrze znane już wcześniej. Jak dotąd graliśmy na konsoli Xbox 360, na której pojawiło się pierwotnie półtora roku temu. Tam też Gears of War sprzedał się w ponad 4 milionach kopii i stał się prawdziwym symbolem tej konsoli – Halo nowej generacji.

Z całą pewnością nie podzieli jednak losu Halo i nie pozostanie fenomenem jednej platformy. Epic naprawdę poważnie potraktował kwestię konwersji i na pecety GoW trafiła w formie lepszej niż pierwotnie na konsole! Jest przy tym nie tylko ładniejsza, ale i bardziej rozbudowana. Pojawiło się m.in. 5 nowych „części" w kampanii single player, zupełnie nowy multiplayer, parę map oraz... pełny zestaw narzędzi developerskich!

### Unreal Tournament of Arms

Zacznijmy jednak od początku. Jak już wiemy, najpierw był Unreal – fantastyczna podróż w zupełnie obcy świat, zawarta w formule first-person shootera. Następnie, już w Unreal Tournamencie, jej twórcy zgłębili ją i poszerzyli, tworząc obowiązujący w gruncie rzeczy aż do dziś wzorzec rozgrywki sieciowej (porównajcie z recenzją Unreal Tournamenta III znajdującą się na str. 96). Jednak jakieś cztery lata temu, a więc na krótko przed premierą Unreal Tournamenta 2004, twórcy zaczęli zastanawiać się nad tym, czy taka właśnie ultraszybka formuła musi być jedyną właściwą dla ich gier. I szerzej – czy w ogóle możliwe jest stworzenie shootera, w którym akcja, choć wolniejsza, jest równie lub nawet bardziej satysfakcjonująca niż w standardowych „doomopodobnych". Nietrudno zgadnąć, że odpowiedzią na te pytania jest właśnie Gears of War – zupełnie nowa jakość nie tylko w swoim gatunku, ale w grach komputerowych w ogóle!

Zabawne jednak, że na pierwszy rzut oka to nic rzeczywiście rewolucyjnego. Gears of War to w swej istocie taktyczny shooter, śmiertelna zabawa w chowanego, w której jak w innych grach tego typu najwłaściwszą strategią jest stworzenie zasłony ogniowej i wykorzystanie jej, by przebić się na skrzydła i wykończyć przeciwników z flanki. Różnicę na miarę przełomu jednak stanowi sposób prezentacji całości. I o ile przykładowo gra serii Brothers in Arms pozostaje, no, tylko grą, o tyle **Gears of War do złudzenia przypomina filmowy reportaż z linii frontu**. Naturalnie jego uczestnicy i zdarzenia są przesadzone, przerysowane, w istocie niemal komiksowe, jednak sam przekaz wcale nie traci wewnętrznej wiarygodności. Warto też dodać, że odczucie wojny totalnej na monitorze jest zasługą nie tylko znakomitej grafiki i grywalności, ale także, a może nawet przede wszystkim – fabuły!

### Emergence Day of Fenix

I nie, nie mylą was oczy – w przeciwieństwie do innych shooterów fabuła i sposób, w jaki jest przedstawiana, stanowi swoistą klamrę spinającą całokształt doświadczeń w coś, czym jest sam Gears of War. To historia jednocześnie jej głównego bohatera Marcusa Fenixa, oddziału specjalnego Delta, którym dowodzi i... całej ludności planety Sera, która nieoczekiwanie znalazła się na samej krawędzi zagłady. Jest tak, gdyż jej własne „strachy pod łóżkiem" nagle i nieoczekiwanie okazały się przerażająco prawdziwe. Wtedy właśnie w Dniu Wyjścia (Emergence Day) z podziemnych tuneli wyłoniła się plaga inteligentnych, morderczych Obcych zwanych tu Szarańczą – Locust. Nieliczni ocaleni z pierwotnego pogromu zmuszeni zostali zbombardować własne miasta, które stały się „wylęgarniami" Szarańczy i... uciec. Ich nowym domem na całe lata stał się stanowiący barierę dla tuneli Locust granitowy Płaskowyż Jacinto.

Nie żadne „ooo", tylko klucz do zakrystii.

**Zupełnie nowa jakość nie tylko w swym gatunku, ale w grach komputerowych w ogóle!**

### Gears of COG

Nazwa „gears of war", czyli w wolnym tłumaczeniu „tryby wojny" – odnosi się do poszczególnych żołnierzy „COG" – w oryginale Coalition of Ordered Governments. Warto dodać, że angielskie „cog" to... m.in. także tryb maszyny.

Grafika lepsza niż w Descencie! ;)

Święty Mikołaj wszystko widzi!

Coś nas łączy...

### Gears of Delta Team

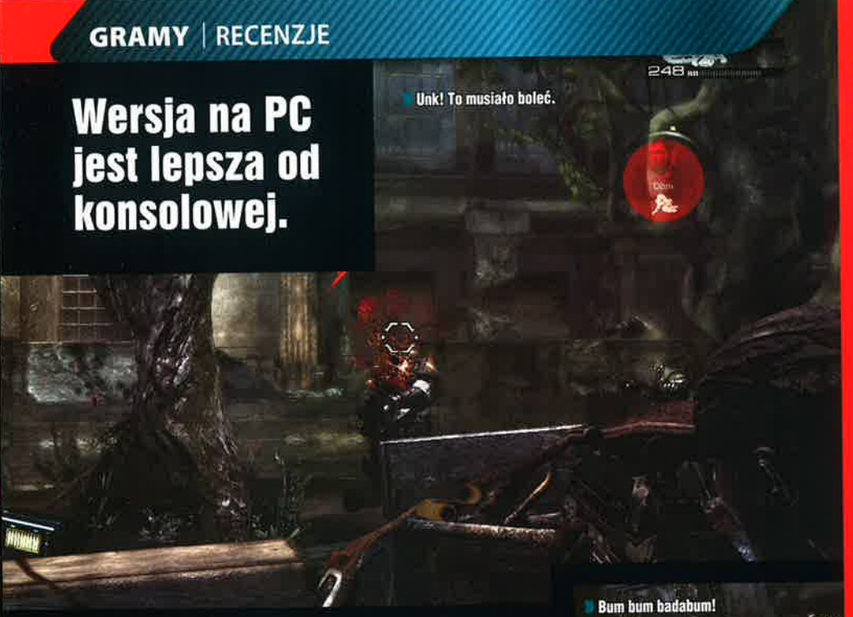
Słowa wiarygodne i interesujące w miarę dobrze oddają też charakter grupy, której częścią, a następnie dowódcą jesteśmy. Składa się ona z czterech żołnierzy, z których jeden – Dom – towarzyszy nam rzeczywiście od samego początku, od znakomitego samouczka. Dwóch następnych członków tego zabójczego kwartetu – Augustus Cole i Damon Baird – pojawi się nieco później w zastępstwie poległych na polu walki. Również oni zachowują się w sposób, który jedynie podkreśla wiarygodność tej interaktywnej relacji z frontu. Istnieją przykładowo wyraźne tarcia pomiędzy poszczególnymi członkami Delty przejawiające się jako specyficzne gesty czy kąśliwe docinki. Jednocześnie zaś muszą oni współpracować i współdziałać – jadą przecież na jednym wózku (czasem zupełnie dosłownie!) i jeśli nie będą dbać o siebie nawzajem, wszyscy zginą. Nic dziwnego jednak, dla niego wciąż jesteśmy dezerterem i zdrajcą, a odkupienie win uzyskać możemy wyłącznie poprzez wzorową służbę na samym froncie.

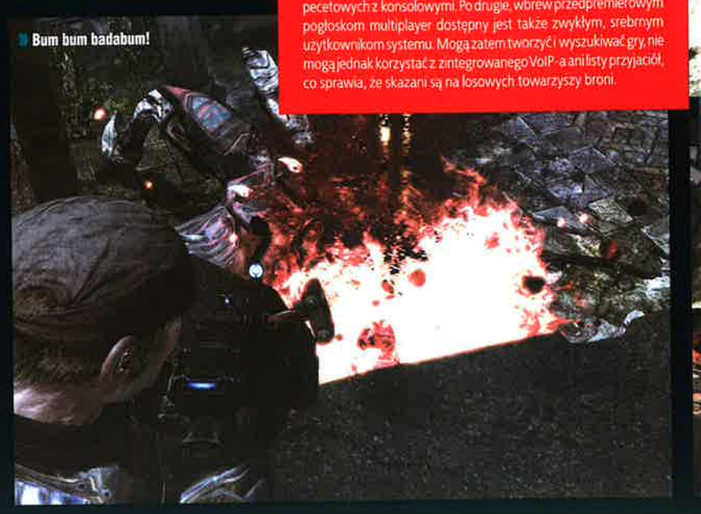
Delta to jednak coś znacznie więcej niż grupa nieprzeciętnych osobowości odzianych w ciężkie pancerze i wyposażonych w równie ciężką broń. To zarazem ostateczna broń i ostatnia nadzieja ludzkości. I nie tylko dlatego, że naszym strategicznym zadaniem jest odnalezienie urządzenia umożliwiającego „zmapowanie" całego systemu tuneli Locust, a następnie wykorzystanie tych planów dla chirurgicznego uderzenia w samo serce plagi. Delta to twór niezwykły także w sensie taktycznym. Jego członkowie – weterani wielu bitew – znakomicie radzą sobie z eliminowaniem poszczególnych typów Szarańczy i stanowią naprawdę nieocenionych sprzymierzeńców w starciach z hordą.

Jest to szczególnie istotne, gdy grupa dzieli się, by przebijać się przez planszę dwiema równolegle biegnącymi drogami. Wtedy wsparcie ogniowe z zupełnie innego kąta niż dostępny własnej dwójce

**pojawiły się pogłoski, jakoby fabuła Gears of War stanowić miał kanwę scenariusza wysokobudżetowego hollywoodzkiego filmu akcji.**

# Wersja na PC jest lepsza od konsolowej.






## Tryby w Sieci

Gears of War to nie tylko fantastyczna kampania single, ale także... ta sama kampania rozgrywana w trybie współpracy oraz aż pięć różnych trybów grupowego multiplayera! W trybie cooperative jeden z graczy wciela się w Marcusa, a drugi w Dominika, przy czym wzmocnione siły Szarańczy wymagają taktycznego grania w tempo, a wzajemne osłanianie się ogniem – zwłaszcza w miejscach, gdzie ich drogi rozchodzą się – jeszcze zyskuje na znaczeniu. Do tego dochodzi aż pięć teamowych trybów sieciowych do 8 osób naraz w dwóch oddziałach po czterech graczy, z których jedni wcielają się w ludzi, a drudzy w Locust.

Trzy z tych trybów to mutacje deathmatchów: Warzone – ludzie kontra Locust, Execution, w którym po pokonaniu przeciwnika niezbędne jest jeszcze dobicie go, m.in. przy użyciu specjalnego „coup de grace", oraz Assassination, którego celem jest zabicie głównodowodzącego generała – Hoffmana lub RAAM-a, przy czym najlepsi gracze obydwu zespołów wcielają się w postacie dowódców. Dwa ostatnie to Annex – domination ze zmiennym punktem kluczowym, oraz nowy, unikatowy dla wersji PC King of the Hill, w którym punkty naliczane są za pozostawanie w specjalnej strefie.

Warto wyjaśnić także niejasności w odniesieniu do Games for Windows Live! – systemu, który tak jak jego konsolowy odpowiednik zajmuje się m.in. dobieraniem graczy o podobnych umiejętnościach czy może raczej – statystykach. Po pierwsze, w przeciwieństwie do Shadowruna niemożliwe będzie – na szczęście – spotkanie graczy pecetowych z konsolowymi. Po drugie, wbrew przedpremierowym pogłoskom multiplayer dostępny jest także zwykłym, srebrnym użytkownikom systemu. Mogą zatem tworzyć i wyszukiwać gry, nie mogą jednak korzystać z zintegrowanego VoIP-a ani listy przyjaciół, co sprawia, że skazani są na losowych towarzyszy broni.

staje się naprawdę bezcenne. Warto też dodać, że w Gears of War istnieje prosty, ale satysfakcjonujący system komend. W jego ramach przytrzymanie klawisza „G" (który normalnie odpowiada za wyświetlenie listy zadań) umożliwia wydanie rozkazu przegrupowania bądź, w walce, przyjęcia postawy ofensywnej lub defensywnej.

### Crimson Omen of Death

Możliwość wydawania poleceń to jednak sam czubek góry lodowej „taktyczności" Gears of War. Mówiąc najprościej, cała gra to śmiertelna zabawa w chowanego, w której nie ma miejsca na heroiczne zachowania właściwe dla first-person shooterów. I to nie tylko dlatego, że akcję oglądamy z perspektywy osoby trzeciej (zwykle znad ramienia). Tu próba gry metodą *„run'n'gun"* równoznaczna jest śmierci – i to nawet na najłatwiejszym poziomie, który... wcale nie jest łatwy. Przeciwnie, nawet na nim zbyt często pośrodku ekranu wyświetla się lokalny odpowiednik paska żywotności – czaszka wpisana w koło zębate znana żołnierzom jako Crimson Omen.

Na szczęście zdrowienie w Gears of War odbywa się automatycznie i wystarczy kilka chwil względnego spokoju, np. dzięki ukryciu się za osłoną, by ten złowrogi omen śmierci znikł. Jeśli jednak trafienie z przyłożenia ze strzelby okazało się fatalne, niezbędny będzie powrót do ostatniego punktu save'ującego. Bez obaw jednak – również ich rozmieszczenie jest niemal idealne.

Realistyczne (i bardzo, bardzo brutalne) ujęcie walki w Gears of War to skutek nie tylko naturalnej kondycji ludzi, ale także inteligencji Szarańczy, która kryje się, próbuje flankować i zwykle przemieszcza się od osłony do osłony, często strzelając na oślep. Stąd też konieczność nieustannego szukania osłony przed ogniem przeciwników. I choć rzeczywiście były już gry wymagające rozsądnego krycia się, dopiero w Gears of War **chowanie się, a nie „headshoty", stały się istotą rozgrywki!** Najlepszym sposobem pokonywania Locust zaś jest pozostawanie za zasłoną i jedynie wychylanie się zza niej w celu oddania kilku strzałów. Możliwe też wreszcie jest strzelanie na oślep – bez wychylania się zza bezpiecznej osłony. Warto jednak w takich sytuacjach pamiętać, że amunicja, choć znajdowana przy pokonanych wrogach, kończy się nadzwyczaj szybko i zdarzyć się może, że zostanie ci tylko piła...

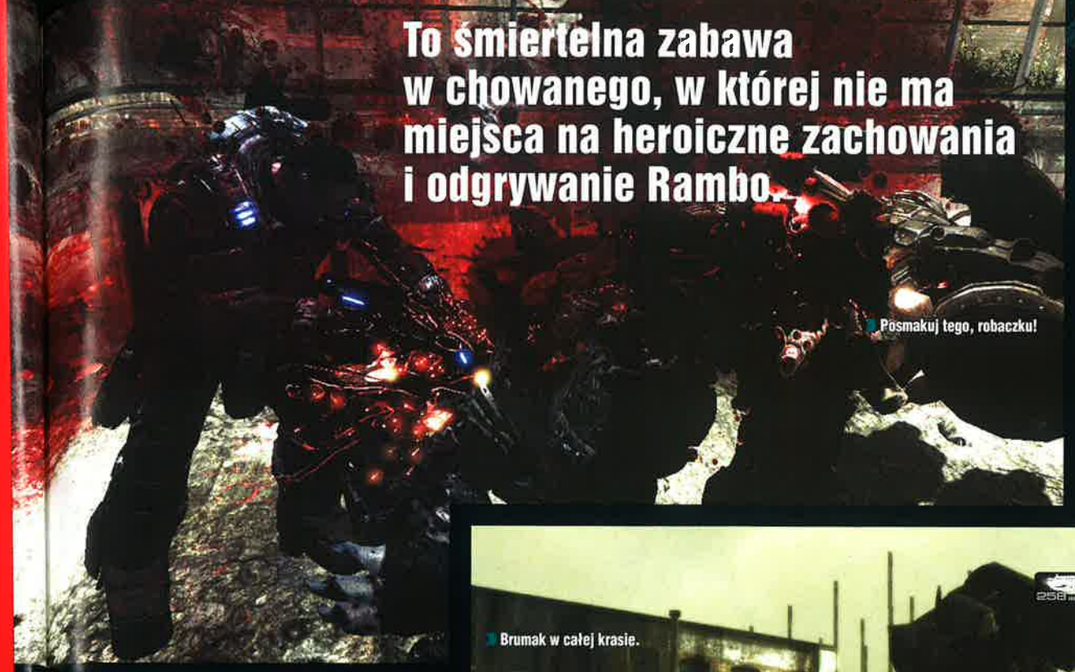
### Lancer Hammer of Dawn

Nie ma wątpliwości, że właśnie **arsenał stanowi jeden z największych atutów Gears of War**. W jego skład wchodzą m.in. dwa rodzaje pistoletów, strzelba, sztucer snajperski, a nawet granatnik i... łuk. Do tego dodać należy granaty (w trybie multiplayer także dymne) i... Hammer of Dawn – wskaźnik laserowy dla satelity działający naturalnie tylko pod gołym niebem (i tylko wtedy, gdy jest to uzasadnione fabularnie). Wszystkie one wyglądają i brzmią jak prawdziwa poezja dla miłośników shooterów! Mimo to jedyną supergwiazdą pozostaje Lancer – karabin szturmowy wyposażony w specyficzny „bagnet". Jest nim... piła łańcuchowa, której użycie jest bezwzględnie śmiertelne dla trafionego. Nie jest to łatwe, jednak efekt udanego ataku, w czasie którego cały ekran zbryzgany zostaje czarną krwią, nie da się porównać z niczym innym!





# To śmiertelna zabawa w chowanego, w której nie ma miejsca na heroiczne zachowania i odgrywanie Rambo...



Warto też wspomnieć przy tym o funkcji aktywnego przeładowania broni. W normalnych warunkach wymiana magazynka odbywa się automatycznie – po wyczerpaniu amunicji, które sygnalizowane jest metalicznym trzaskiem iglicy przy ostatnich pociskach, wystarczy chwilę zaczekać, by nasz bohater automatycznie zasilił broń. Możliwe jest jednak także podjęcie próby szybkiego przeładowania, która polega na tym, by w odpowiedniej chwili ponownie wcisnąć przycisk „R". Jeśli uda się „wstrzelić", magazynek zostanie zmieniony w lot, co ma szczególne znaczenie zwłaszcza w przypadku np. sztucera snajperskiego czy granatnika. Istnieje także możliwość, że zostanie on wymieniony w szczególnie pożądany sposób. W takim przypadku pociski nabiorą dodatkowej mocy! Może się jednak również okazać, że nie uda się przeprowadzić ani krytycznego, ani nawet dobrego przeładowania. Wtedy broń zacina się i na chwilę staje się bezużyteczna.

### Roadie Run of Space

Wszystko powyższe było nam jednak wiadome już sporo wcześniej – Gears of War to bez wątpienia jedna z najczęściej katowanych przez nas gier na Xboxa 360. Z tego też powodu nie ukrywamy, że obawialiśmy się trochę tego, że nie poradzimy sobie z nowym sposobem sterowania. Jak się okazało – niepotrzebnie, gdyż **klawiatura i mysz są równie precyzyjne co xboxowy pad** (którym, nawiasem mówiąc, można się posługiwać także na PC).

Naturalnie także tutaj wyraźnie widoczny jest nacisk, jaki Gears of War kładzie na ukrywanie się. Tu za tę funkcję (i jej kombinacje, jak słynny Roadie Run czy SWAT Turn) odpowiada największy z klawiszy – Spacja. Do tego dodać należy celowanie za pomocą prawego przycisku myszy (w przypadku snajperki możliwe jest dalsze zbliżenie obrazu celu) oraz strzelanie (także na oślep) przy użyciu lewego przycisku. Tak czy inaczej efekt końcowy jest znakomity i **w Gears of War w żadnym razie nie sposób wyczuć konsolowego pochodzenia gry**.

Samej sztuki przeniesienia zaś dokonało pamiętane dzięki Painkillerowi polskie People Can Fly. Epic sam zaproponował im wykonanie kilku elementów gry, by wreszcie zlecić im dokonanie całej konwersji. Zatem właśnie People Can Fly zawdzięczamy to, że **wersja PC jest lepsza niż oryginalna!** Pojawiło się m.in. 5 aktów w ostatnim rozdziale kampanii, w tym cała walka z Brumakiem, a do znanych już trybów multiplayer dołączył nowy – King of the Hill, czyli rodzimy Król Wzgórza (patrz ramka), którzy przetestować można na nowych mapach. Dołączony też wreszcie został zestaw narzędzi developerskich, dzięki któremu liczyć można nie tylko nowe poziomy, ale także całe kampanie, a może nawet całkowite modyfikacje gry!

### Gears of War of War

Już w tej chwili istnieją wiarygodne przesłanki, jakoby sequel Gears of War miał znajdować się przynajmniej w fazie preprodukcji. Najbardziej oczywistym jest... outro samego Gears of War, które ewidentnie wskazuje na to, że ta historia wcale się jeszcze nie skończyła. Sam Cliff Bleszinski z Epic Games twierdzi, że wykreowany świat nadal bardzo im się podoba, a materiału źródłowego wystarczy na znacznie więcej niż jeden tylko sequel. Nie ukrywamy, że nie możemy się już doczekać. |CDA|

*Niechaj Twa światłość i błogosławieństwo*
*spłyną na tę przeklętą krainę.*
*Miej litość dla nas,*
*cierpiących z powodu tyranii i wojny.*
*Pomóż nam zrozumieć,*
*że ta męka ma sens.*
*Wysłuchaj tych modłów,*
*i ulżyj nam w niedoli.*

*Zmów modlitwę*
**CRYSIS®**
*już jest!*

POMÓŻ URATOWAĆ ŚWIAT NA
POLSKA.EA.COM/CRYSIS

CRYSIS POLECAJĄ:

*Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD*

- PRODUCENT: EA GAME
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.EA.COM/NFS/PROSTREET/
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,8 GHZ
- RAM: 512 MB (1 GB W VIŚCIE)
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

ALLOR | NIE TYLKO DLA PRO-FESJONALISTÓW

**ProStreet to kolejna odsłona Need for Speeda, a jak na sequel jednej z najpopularniejszych samochodówek przystało... zrywa prawie ze wszystkim, co o tej serii wiedzieliśmy. Nie ma nocnych wyścigów, nie uciekamy policji ani nie zdobywamy terytoriów – i wbrew pozorom wyszło to grze na zdrowie.**

CD-ACTION

# NEED FOR SPEED PROSTREET



## Typy wyścigów

**Grip**
Najbardziej klasyczne z wyścigów. Zamknięty tor, kilka okrążeń i pierwszy na mecie wygrywa. W wersji nieco udziwnionej na torze pojawiają się wozy z różnych klas, wtedy musimy być najlepsi we własnej. W udziwnionej bardziej liczy się czas okrążenia albo czasy pokonania czterech sekcji, na które zostaje podzielony tor.

**Drag**
Długa prosta, trzy pojedynki i kto uzyska najlepszy czas spośród wszystkich startujących (ośmiu) wygrywa. Nowość w porównaniu do poprzednich części to sformalizowane dystansy (1/4 i 1/2 mili) oraz rozgrzewanie opon – im dłużej utrzymujemy obroty silnika w wymaganym (i zmieniającym się) zakresie, tym lepsze przyspieszenie będziemy mieli.

**Speed**
Liczy się prędkość i umiejętność utrzymania się na torze po jej osiągnięciu – by wygrać, musimy być najszybsi w punktach kontrolnych, co jednak wcale nie oznacza, że mamy jako pierwsi dotrzeć na metę. Sterowanie mocno różni się od Gripu i z latającą kamerą stanowi największe utrudnienie.

**Drift**
Wielki powrót i... zmiany. Najważniejsza to znaczne skrócenie dystansu (tylko kilka zakrętów, a nie parę okrążeń), luźniejsze ocenianie (punkty przyznawane są od razu do głównej puli, nie traci się więc ich, gdy coś nam nie wyjdzie) i fakt, że samochody ulegają uszkodzeniom, więc pomyłki mogą być bardzo bolesne.

Artystyczne maziaje, delikatne ryski – i mamy furę marzeń.

## ProStreet jest jednym z najprzyjemniejszych Need for Speedów w historii.

**Zresztą** kierunek zmian bardzo dobrze oddaje sama nazwa. Choć nadal mamy do czynienia ze ściganiem, któremu bardzo daleko do oficjalnych zawodów serii F1 czy WTCC, widać, że cywilizacja do środowiska tunerów też dotarła. Ale w sumie nie ma się czemu dziwić – EA chwali się, że przy produkcji gier tej serii korzysta z pomocy konsultantów, którzy właśnie ulicznym ściganiem zajmują się po godzinach. Ewolucja NFS-ów ma zaś bliskie odzwierciedlenie w rzeczywistości (w każdym razie tej za oceanem). Coraz sprawniejsza praca policji, wysokie kary i koszty pomyłek (z pierdlem i konfiskatą czterech kółek włącznie) sprawiają, że nawet wyjście za miasto (z czym mieliśmy do czynienia w Carbonie) niewiele daje. Stąd też parcie na sformalizowanie hobby, tak by ze znajomymi (czytaj: rywalami) można było konkurować bez nerwowego spoglądania w lusterko.

Fabuła ProStreet wybiega wprawdzie dość daleko w przyszłość, ale zdaniem twórców, tak właśnie będą wyglądały zloty młodych gniewnych za parę lat. **Zamiast nielegalnych wyścigów na publicznych drogach – weekendowe zloty, na których będzie się można ścigać bez wchodzenia w konflikt z prawem**, przy okazji świetnie się też bawiąc. Że to zdrada ideałów? Cóż, jeśli ktoś włożył w swoją brykę dziesiątki tysięcy, wcale mu tak bardzo na dzwonie podczas ucieczki czy paru latach w pierdlu nie zależy...

### Nazywam się Cooper, Ryan Cooper

Głównym bohaterem jest Ryan Cooper – ani imienia, ani płci zmienić nie można. Ma to zresztą całkiem sensowne uzasadnienie

Jak widać, golf sprawdza się nie tylko na wiejskich potańcówach.

ProStreet – gdzie Cuda robi cuda.

praktyczne. Jak na wielkie imprezy przystało, pojawia się na nich zabawiający publikę prowadzący. Jego głos towarzyszy nam niemal przez cały czas: w trakcie wyścigu komentuje sytuację na torze, w przerwach, gdy łazimy sobie po menu, robi razem z muzą za tło dźwiękowe tworzące atmosferę zlotu. A że jesteśmy jednym z czarnych koni, nasze imię pojawia się w tych wypowiedziach bardzo często, co byłoby dość trudne do osiągnięcia, gdyby można było sobie wpisać własne. Deal jest więc prosty – w zamian za wcielenie się w rolę byłego street-racera o konkretnym imieniu dostajemy klimatyczny komentarz w trakcie jazdy i lechczące nasze ego gadki pomiędzy wyścigami (*). To jak dla mnie wystarczający powód, by się z Ryanem zaprzyjaźnić.

### Graffiti na asfalcie

Fabularnie ProStreet od poprzedników zbytnio nie odbiega. **Zaczynamy od zera, by ostatecznie pokonać czterech bossów mniejszych i jednego głównego.** Po drodze bierzemy udział w imprezach podzielonych na cztery poziomy – aby przejść do drugiego, musimy się – rzecz jasna – najpierw odpowiednio dobrze zaprezentować w pierwszym. Nie oznacza to jednak, że musimy wygrać wszystko, co pierwszy poziom oferuje – by zaliczyć imprezę, wystarczy zdobyć wystarczającą liczbę punktów, dzięki czemu bez problemu da się mniej lubiane dyscypliny odpuścić. Choć jeśli zdobędziemy tych punktów jeszcze więcej, aby imprezę całkowicie zdominować, na nasze konto wpłynie dodatkowa kasa. A tej nigdy za wiele, bo nie dość, że musimy kupować części i bryki, to jeszcze trzeba płacić za naprawy.

**Poziom składa się z około ośmiu imprez, z których każda to przynajmniej dwa wyścigi** – maksymalnie może ich być nawet osiem! Co ciekawe, drzewo kariery ma formę graffiti namalowanego na asfalcie – z początku nieco zagmatwanego, ale po parunastu sekundach poruszanie się po nim nie sprawia już problemu. Wyścigi należeć mogą do czterech typów: Grip, Drag, Speed i Drift (szczegóły w ramce). Ten podział jest o tyle istotny, że poszczególne konkurencje wymagają inaczej przygotowanych samochodów. A to oznacza, że posiadanie w garażu kilku bryk jest w zasadzie koniecznością.

Wprawdzie nie każdy zlot składa się ze wszystkich czterech typów wyścigów, ale aby wziąć w nim udział, musimy mieć odpowiednie cztery kółka dla każdego. Nawet jeśli np. w Dragu nie będziemy uczestniczyli, odpowiednio przygotowany wózek na lawecie stać musi. Na początku gry jest to zresztą największe ograniczenie – mamy tylko dwa samochody, więc dopóki nie dorobimy się dalszych, o braniu udziału w bardziej zróżnicowanych imprezach możemy co najwyżej pomarzyć.

### Tuning czas zacząć!

Podział wyścigów ma również bardzo duży wpływ na tuning. Samochody można przygotowywać na jeden z czterech spo-

Zmienię porsche na wcale nie gorsze!

Tak, to też screen z ProStreet.



Te, hamulec ręczny zwolnij!

## Zaczynamy od zera, by ostatecznie pokonać czterech bossów mniejszych i jednego głównego.

sobów, choć nie każdy z nich będzie się do wszystkiego nadawał (np. 4x4 nie będzie dopuszczone do Driftu). Ale to dopiero początek – **sam tuning też przeszedł metamorfozę!** Choćby takie AutoSculpture z Carbonu. Przestało być już li tylko zabawką dla wzrokowców, ma bowiem wpływ również na aerodynamikę, a tym samym i osiągi samochodu.

Ale to dopiero początek. W samochodach można montować lepsze części (co ważne dla początkujących, da się także kupić gotowe pakiety; niestety nie uwzględniają one faktu, że niektóre z komponentów już mamy i cena jest zawsze taka sama), a także zmieniać ustawienia. Na przykład po wymianie firmowej skrzyni biegów możemy dobrać przełożenia, a lepsze zawieszenie pozwoli na zmianę twardości sprężyn czy amortyzatorów.

Takie gotowe zestawy można zapisać (po trzy na jeden samochód), co umożliwia przygotowanie wozów do różnych torów, a następnie szybki wybór odpowiedniego setupu. Niestety, samochód można w danym momencie przygotowywać tylko do jednego typu wyścigów. Nie będziesz więc mógł wziąć udziału zarówno w Drifcie, jak i Dragu, ale jeśli zdobędziesz lepszy samochód do tego ostatniego, ten stary bez problemu przebudujemy na nadający się np. do Speeda. Co ważne, raz kupione przez nas części nie przepadają, choć jeśli furę wygraliśmy, aż tak dobrze już nie ma – jeżeli zechcemy wprowadzić do niej własne modyfikacje, niektóre części będziemy musieli i tak dokupić.

### Nie samym tuningiem człowiek żyje

Opis kariery był, parę słów o tuningu również, pora na wrażenia z jazdy. Bo co by o samochodówkach nie pisać, one są najważniejsze. W ProStreet jest... profesjonalnie? Ale na szczęście nie w znaczeniu „dla kompletnych maniaków". Zresztą na początku możemy wybrać jeden z trzech poziomów realizmu, ale nawet najwyższy z nich nie robi z gry symulatora – już TDU jest bardziej wymagające. **ProStreet zawsze pozostanie zręcznościówką, ale przynajmniej ma się wrażenie, że samochody zachowują się w miarę naturalnie**, a do tego da się nawet wpaść w lekki poślizg nie tylko w Drifcie.

Jeśli wybierzemy widok znad maski (z wnętrza niestety nie można, ten jest więc najbardziej realistyczny), nie będziemy w Gripie katowani drgającą jak głupia kamerą czy wejściem w nadprzestrzeń po użyciu nitro. Ale by nie było – przy widoku zza samochodu, drgająca kamera i rozmycie obrazu są już standardem. Choć nawet wtedy wrażenia te są mimo wszystko serwowane z umiarem.

Z realizmem dużo wspólnego ma także model zniszczeń. Ma jednak dwa oblicza. Pierwsze ujawnia przy lekkich stłuczkach – jest jak najbardziej pozytywne. Wygięta maska, chyboczące się błotniki, obtarty lakier – wygląda to bardzo przekonywająco. Niestety przy większych problemach uszkodzenia są niewiele większe. Nawet dzwony w Speedzie, przy prędkości 300 na godzinę, kończą się niemal tak samo. Tzn. pojawia się komunikat o całkowitym zniszczeniu, dalej jechać nie możemy, ale wóz wygląda na „bezwypadkowy" – po paru klepnięciach młotkiem, lekkim szpachlowaniu i klejeniu będzie jak nowy. A powinien zamienić się w kupę złomu, tym bardziej że koszt naprawy wcale tak niski nie jest...

I jeszcze jedno, skoro przy realizmie jesteśmy – jak ktoś ma G25, będzie mógł wykorzystać zarówno pedał sprzęgła, jak i skrzynię biegów. Ale żeby nie było – **i na padzie, i na klawiaturze też da się w ProStreet grać**. Nawet więcej, w większości przypadków to pad będzie się sprawdzał najlepiej.

### Czy ProStreet jest pro?

Fajna oprawa graficzna, klimatyczne imprezy, tuning, który służy nie tylko wzrokowcom, nowe tryby, przyjemny model jazdy (ba, trzy modele!) – to wszystko sprawia, że **ProStreet zamiast kolejnym sequelem jest jednym z najprzyjemniejszych Need for Speedów w historii**. Czy to najlepszy tytuł tej serii od czasów Porsche, proponuję sprawdzić samemu – bo nawet jeśli jest minimalnie gorszy, i tak to najlepsza samochodówka dla fanów wyścigów ulicznych. I nie tylko dla nich – najlepszym dowodem niżej podpisany, który po Carbonie chciał już tę serię spisać na straty, a teraz zmienił zdanie. **[CDA]**

*(*) W oryginalnym tekście Allora była „gatki", ale chyba nie o to autorowi chodziło. W każdym razie ja się uśmiałem szczerze, jak sobie owe „lechczące ego gatki" wyobraziłem. Mocne. Swoją drogą, zaprzyjaźnić się z kimś – tej samej płci – dla lechczących gatek... Nie, wolę nie rozwijać tematu. ;) [Smg]*

OCENA 9

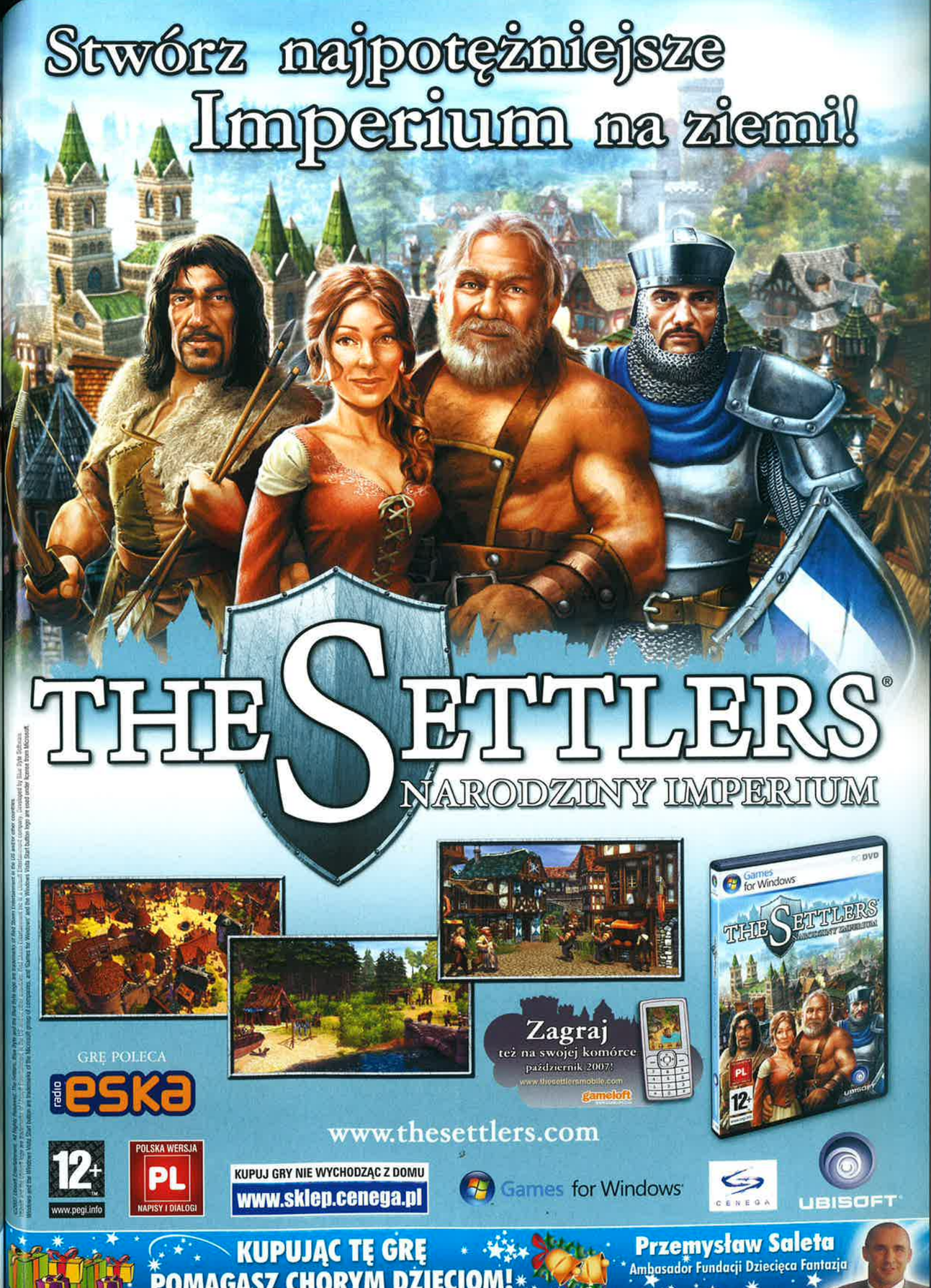
GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

**PODSUMOWANIE**

- fajna oprawa
- przyjemny model jazdy
- porządny (ale opcjonalny) tuning
- bardzo miła odmiana po Carbonie!
- nie takie, by się serio czepiać



Stwórz najpotężniejsze Imperium na ziemi!



THE SETTLERS®
NARODZINY IMPERIUM



Zagraj
też na swojej komórce
październik 2007!
www.thesettlersmobile.com
gameloft




GRĘ POLECA radio eska

www.thesettlers.com

12+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Games for Windows

CENEGA

UBISOFT

KUPUJĄC TĘ GRĘ POMAGASZ CHORYM DZIECIOM!

Przemysław Saleta
Ambasador Fundacji Dziecięca Fantazja

- PRODUCENT: SABER INTERACTIVE/VIVENDI GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.TIMESHIFTGAME.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

ALLOR | A GDYBY TAK COFNĄĆ CZAS?

# TIMESHIFT

**Po rewolucji związanej z wprowadzeniem do strzelanek trzeciego wymiaru jesteśmy właśnie (o ile uwierzymy reklamom) świadkiem kolejnej – w TimeShifcie dodano zabawę czwartym! I wszystko byłoby fajnie, nawet kolejne opóźnienia w premierze, gdyby nie...**

**Fabuła** TimeShifta jest banalnie prosta. Ot, jesteśmy sobie znanym fizykiem (w każdym razie znanym twórcom gry, bo do jej końca to jedyne, czego dowiadujemy się o głównym bohaterze), który pracuje w laboratorium, gdzie prowadzi się badania nad kombinezonem pozwalającym na manipulowanie czasem (drobne podobieństwo do HL jest pewnie zupełnie niezamierzone). Pewnego pięknego dnia budynek robi „BUM!" – właśnie dzięki temu hightechowemu ubranku – udaje się nam ujść z życiem. Wprawdzie lądujemy w jakimś dziwnym miejscu, ale grunt, że żyjemy. Póki co w każdym razie, bo bardzo szybko okazuje się, że ubranko przeniosło nas do rzeczywistości alternatywnej,

**Ma się wrażenie uczestniczenia w jednym wielkim skrypcie.**

w której resztki ruchu oporu walczą z chcącą „wspólnego dobra" policją. Wiedzeni głosem sumienia przyłączamy się oczywiście do tych ciemiężonych, ruszając na krucjatę przeciw szerokiemu frontowi sił ogólnokrajowej większości – innego wyboru zresztą nie ma.

Później się okaże (z króciutkich przerywników filmowych), że stojący na czele ciemiężców imć Krone (ksywa „nikt mi nie wmówi, że czarne jest czarne") to twój kolega z laboratorium, który postanowił stworzyć własną rzeczywistość. Naszym celem jest zaś powstrzymanie go i przywrócenie normalności w dziwnym, nieco steampunkowym świecie, w którym wielkie zeppeliny i powietrzne miny podwieszone do balonów są równie normalne, co helikoptery i broń kwantowa.

### Nie tak szybko!

Pierwsze spotkanie z czasem jest w TimeShifcie takie sobie. Ot, naciskamy klawisz F i mamy bullet time. Fajnie to wygląda,

GRAMY | MINIRECENZJA

## Okiem Qn`ika

Zanim zacząłem grać w Crysisa, bez wahania dawałem TimeShiftowi 9+ i znak jakości za to, jak ta gra pięknie wygląda i jak wielką daje radochę. Na nieszczęście dla TS już widziałem naprawdę rewolucyjnego pod względem oprawy FPS-a, więc – że tak przewrotnie to wyrażę – sam intensywny deszcz wiosny tu nie czyni, a sterylność grafiki jest jednak widoczna.

Jednak wciąż ocena dla dzieła programistów z Sankt Petersburga pozostaje bardzo wysoka, gdyż – jeśli chodzi o satysfakcję ze strzelanin, zachowanie wrogów po trafieniach czy nawet ich AI – w każdym z tych elementów, według mnie, TimeShift albo dorównuje (jak w przypadku sztucznej inteligencji), albo wręcz przewyższa największy hit tego numeru. Dodatkowo ujęły mnie również elementy logiczne. Ta gra, dzięki zabawom z czwartym wymiarem, naprawdę uczy niekiedy nieszablonowego myślenia. Warto więc kupić i ją, i Crysisa...

OCENA 9

zwłaszcza krople deszczu, którego jest na początku całe mnóstwo, ale... to już było. Może z jednym wyjątkiem – wrogowi można wyciągnąć z łapy broń. Potem zastanawia się, co się stało z gunem, który przecież przed chwilą jeszcze miał. Ba, czasami nawet się podda, choć akurat tym faktem nie trzeba się zbytnio przejmować. **W końcu to tylko strzelanka**, jeśli nie będziesz wrogów rozwalał, oni rozwalą ciebie.

Drugim powerem ubranka jest zatrzymanie czasu. Działa to na całe otoczenie, wyjątkiem jest tylko gracz i jego broń. Dzięki temu wrogów można rozwalać na jeszcze ciekawsze sposoby! Zabieranie broni jest śmieszniejsze, fajne też pokazanie się przeciwnikowi i przebiegnięcie za niego – biedak się potem rozgląda i gada coś o zniknięciu czy innych czarach. Oczywiście można też najzwyczajniej w świecie użyć zatrzymania czasu, by przeprowadzić eksterminację. Wystrzeliwane przez nas pociski lecą z normalną prędkością, wrogowie są nieruchomi – nawet strzelanie do kaczek jest trudniejsze.

Zatrzymanie czasu ma też bardzo fajny efekt uboczny – skutki ostrzału widoczne są dopiero po przywróceniu jego normalnego upływu. Dzięki temu można władować kilka wybuchowych bełtów w niemiluchów, którzy następnie w jednej chwili efektywnie robią „bum" w wersji z latającymi kończynami. Zresztą nawet zwykły ostrzał z guna powoduje wtedy znacznie ciekawsze efekty – chyba że ktoś nie lubi czerwonej fontanny.

### Zagrajmy w to jeszcze raz

Potencjalnie najciekawsza jest jednak trzecia zdolność specjalna – cofanie czasu. Nie jest to wprawdzie całkowita nowość, coś podobnego było w ostatnim Księciu Persji, ale tutaj nie służy to do zabawy w „zabili go i uciekł". Żeby cofnąć czas, trzeba żyć. Ale i tak można się w ten sposób pozbyć przyczepionego granatu – sami poruszamy się w końcu cały czas normalnie, wystarczy się więc trochę ruszyć i gotowe.

Ale w walce wystarczy stosować zatrzymanie i spowolnienie, cofanie teoretycznie zostawiono na specjalne okazje (w jego trakcie nie można zresz-

www.wyspaskarbowgame.pl

KURS: WYSPA SKARBÓW

GRA INSPIROWANA POWIEŚCIĄ Roberta Louisa Stevensona

*Legenda opowieści pirackich ożywa na nowo w grze komputerowej!*

*Prosto od Kheops Studio, jednego z największych ekspertów w dziedzinie przygodówek (m.in. Powrót na Tajemniczą Wyspę, Tajemnica Zaginionej Jaskini)*

*Dziesiątki różnych zagadek – rozwiąż je, albo nigdy nie odnajdziesz ukrytego skarbu!*

*Naucz się wiązać prawdziwe węzły marynarskie.*

*Wykorzystaj spryt i pokonaj ścigających Cię piratów!*
*Zanurz się w morskie głębiny i przeszukaj wnętrza zatopionych statków.*

*„To idealna propozycja dla miłośników przygód"*

*Click!, ocena -5/6*

12+ www.pegi.info

Patron: INTERIA.PL

techland

NOBILIS

Kurs wyspa Skarbów © 2007 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.

### Multi

Najkrócej można by napisać, że jest to UT z granatami czasowymi. W przeciwieństwie do singla, w multi czasem można manipulować tylko w ograniczonej przestrzeni, ale... daje to jeszcze większą frajdę. Ot, choćby takie złapanie wroga w spowolnienie czasu – co z tego, że będzie biegał, skoro jego ruchy będą wolniejsze niż muchy w miodzie. Podobnie z zatrzymaniem czasu, które jednak można wykorzystać choćby po to, by zatrzymać wrogie pociski. Zresztą granaty nie służą jedynie do samej eksterminacji – równie dobrze można ich użyć, by przeżyć upadek z dużej wysokości, bo granat spowalniający działa na wszystko, co znajduje się w jego zasięgu (w singlu gracz zawsze poruszał się swoim normalnym tempem, w multi natomiast zwalnia lub się zatrzymuje).

Jedyny problem to brak botów i dość duże mapy – nawet na najmniejszej przydałoby się grać w co najmniej 4 osoby, bo 2 trochę za długo się szukają. Fakt, gdy się już znajdą, walka jest szalenie dynamiczna i szybka, ale z tego powodu przestoje spowodowane bieganiem i nasłuchiwaniem są jeszcze bardziej odczuwalne.

Duży może więcej.

Rok 2028. W Warszawie ruszyła budowa stadionu!

tą nikogo zabić). Ot, choćby przejście przez rozwalający się korytarz, zanim ten ulegnie destrukcji (gdy cofamy czas, ten się naprawia – patrz gameplay na DVD), czy lot w strumieniu powietrza, które zamiast spychać nas na wielki wentylator, uniesie nas do góry.

## Jest to normalny FPS z bardzo satysfakcjonującą walką.

Możliwości jest zresztą znacznie więcej, ale... i tutaj dochodzimy do myśli ze wstępu.

### Zagrajmy w... zwykłą strzelankę?

W TimeShifta gra się jak w typową strzelankę. Do bólu liniową. Zabawa z czasem w większości przypadków ogranicza się jedynie do spowolnienia lub zatrzymania, by łatwiej pokonać przeciwników.

Na szczęście jednak walka jest tu rozwiązana bardzo dobrze, w zasadzie aż do samego końca można używać pierwszego karabinu, a są przecież jeszcze pistolet, shotgun, miotacz ognia, snajperka, wyrzutnia rakiet, ze trzy typy broni energetycznej czy kusza z wybuchowymi bełtami. A fakt, że naraz można przenosić tylko trzy z nich, tylko dodaje smaczku, bo trzeba sobie narzędzia wybierać z głową, by być przygotowanym na wszelkie niespodzianki.

Co bardzo miłe, amunicji jest pod dostatkiem. Ba, dzięki obecności skrzyń nie jesteśmy też ograniczani w wyborze narzędzi pracy – bo taka skrzynia ma wszystko, czego tylko można sobie zamarzyć: rakiety, bełty, energię, zwykłe kule – po prostu wszystko. Do tego pokonani wrogowie zostawiają zarówno amunicję, jak i swoje guny, więc swój arsenał można wymieniać, kiedy tylko się chce.

Następną **wielką zaletą TimeShifta jako shootera jest jego soczystość**. I nie chodzi tylko o krwawą jatkę, jaką można zrobić z przeciwników dzięki zabawie z czasem. Świetne są również odgłosy oraz fizyka. Każdy, dokładnie każdy typ uzbrojenia przenoszonego przez bohatera jest nie tylko przydatny, ale też z przyjemnością się go używa. Bo dobrze wygląda, bo świetnie brzmi, bo przeciwnicy fajnie od niego giną, bo czasami nawet spokojny człowiek ma ochotę zamienić się w MSM.

I jeszcze jedna sprawa związana z fizyką. Nie ogranicza się ona tylko do przeciwników i ich latających kończyn. Mamy również rozwalające się ściany i inne murki, kruszące się kolumny i kupę śladów po pociskach. Szkoda jedynie, że w pobliżu zawsze znajdzie się też osłona bardziej solidna, przez co **niemal każda potyczka jest tutaj metodycznym powtarzaniem „zwolnij czas-wyjdź zza osłony-zabij wroga-wróć za osłonę-poczekaj na regenerację zdrowia i energii"**. Wyjątki wprawdzie są, ale jest ich za mało jak na dość długiego singla.

### A gdzie te zagadki?

Główny problem jednak w tym, że takie łażenie, spowalnianie i rozwalanie trudno uznać za coś przełomowego. Tym bardziej że i od strony graficznej czy wielkości oraz ciekawości map TimeShift jakoś specjalnie się nie wyróżnia. Do tego nie ma ani dowodzenia innymi postaciami (choć często działamy z innymi), ani skradania się. Najgorsze jest jednak to, że **to całe świetne cofanie czasu wykorzystywane jest w najlepszym razie bardzo skromnie**. Zagadek i problemów do rozwiązania jest bardzo mało, w dodatku są one tak odkrywcze, że wpada się na nie po góra paru sekundach. Duża w tym zresztą zasługa inteligencji naszego ubranka, które samo podpowiada, jakiej mocy w danej chwili użyć (można wymusić inną, ale... po co?). A to niestety sprawia, że ma się wrażenie uczestniczenia w jednym wielkim skrypcie, w którym wszystko jest już z góry ustalone.

### Nam strzelać (nie) kazano?

Końcowa ocena TimeShifta bardzo mocno zależy od tego, czego się po nim spodziewamy. Mimo paru fajnych pomysłów i niezłych momentów jest to normalny FPS z bardzo satysfakcjonującą walką. Zagadek trochę jest, ale nie ma się co na nie nastawiać, a szkoda - bo przez to możliwości oferowane przez kontrolę nad czasem ograniczają się w praktyce do nieco ulepszonego bullet-time'u w oldskulowej strzelance. Jeśli właśnie tego oczekujesz, nie masz się co nad kupnem TimeShifta zastanawiać. Jeśli jednak szukasz czegoś innego... cóż, jest jeszcze Crysis, jest Call of Duty 4, Unreal Tournament – na brak opcji nikt narzekać nie powinien. **|CDA|**

Górale do bezpieczeństwa swoich owiec podchodzą bardzo poważnie.

TIMESHIFT

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

**PODSUMOWANIE**

- ⊕ soczyste bronie
- ⊕ zabawy z czasem
- ⊕ dość fajne multi
- ⊕ niezła fizyka
- ⊖ słaba fabuła
- ⊖ niewiele zagadek
- ⊖ jednostajna akcja



APOLLO multimedia

- PRODUCENT: EPIC GAMES
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 129,90 ZŁ
- WWW.UNREALTOURNAMENT3.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM:512 MB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: PRZEDE WSZYSTKIM

DVD 11/2007

HUT SĘDZIMIR | FRAGUJE I JEST FRAGOWANY

Te zabytki są na liście UNESCO...

...a ty je traktujesz spawarką?!?



**W historii sieciowych FPS-ów jest kilka lat, które dla fanów tego gatunku mają szczególne znaczenie. 1993 – pierwszy tryb multi w Doomie. 1996 – premiera Quke'a i fragowanie w Internecie. 1999 – podwójne wydarzenie: na rynek trafiają Quake III Arena i Unreal Tournament. 2003 – Activision udostępnia darmowego Wolfensteina: Enemy Territory. Czy do tej listy dołączy także 2007 i Unreal Tournament III?**

**A może** „2007 – Team Fortress 2 częścią pakietu The Orange Box"? Lub „2007 – Quake Wars i jego engine idTech 4 odmienia oblicze zespołowych shooterów"? Rzeczywiście w ciągu ostatnich miesięcy miłośnikom fragów i rocket jumpów mogło się zakręcić w głowie od ważnych premier, czuję jednak, że w dłuższej perspektywie najważniejszą z tegorocznych premier okaże się nowy Unreal Tournament. Epic Games stworzyło grę, która co prawda w **żaden sposób nie rewolucjonizuje gatunku online FPS, za to zachwyca ogromnym wyborem map, broni i pojazdów oraz fantastyczną grafiką**, najbardziej efektowną ze wszystkich sieciowych shooterów.

### Jaki jest twój zawód?

Jeśli coś mnie w Unreal Tournamencie III zawiodło, to właśnie brak przełomu, czegoś autentycznie nowego i odkrywczego (trybu rozgrywki, sposobu „parowania" graczy na arenach, jakiegoś postawienia na głowie znanych dotychczas zasad), oraz ta część, która jest przeznaczona dla jednego gracza. To ostatnie stwierdzenie jest trochę krzywdzące, bowiem żaden ze skoncentrowanych na rozgrywce online FPS-ów nie oferuje tak rozbudowanego trybu single, co UT3. Zawód jednak bierze się stąd, że przed premierą gry jej twórcy zapowiadali go niemal tak, jakby sensowne było kupowanie nowego Unreala nawet wtedy, jeśli nie zamierzasz korzystać z niego w sieci. Hmm... Seal co prawda śpiewał kiedyś, że *„we're never gonna survive unless we get a little crazy"*, ale są na tym świecie przyjemniejsze szaleństwa niż kupowanie UT3 tylko dla trybu jednego gracza, kiedy na półce obok stoi choćby Gears of War tych samych twórców.

### Bot jest boski

Mimo to od kampanii rozgrywanej offline warto rozpocząć zabawę z Unreal Tournamentem III, bo to najlepsze możliwe wprowadzenie do tej produkcji. Fabułę napisał rzekomo ten sam facet, który wymyślił historię wspomnianego już Gears of War, ale scenariusz jest w trybie single najmniej istotny, bo kolejne misje to nic innego jak po prostu sekwencja sesji rozgrywanych z botami na wszystkich chyba dostępnych w grze mapach. Po pierwsze, daje to możliwość poznania poziomów przygotowanych przez twórców, po drugie, w przemyślany sposób wyjaśnia kolejne niuanse sieciowych rozgrywek (sterowanie, różne rodzaje trybów, efektywne taktyki), po trzecie zaś jest okazją, by zdobyć lub odświeżyć umiejętności niezbędne do w miarę skutecznego rozpoczęcia pojedynków z żywymi przeciwnikami.

ze wszystkich stron lecą płatki wiśni wiatrem gnane do jeziora Nio.

**Żaden ze skoncentrowanych na rozgrywce sieciowej FPS-ów nie oferuje tak rozbudowanego trybu single co UT3.**

To ostatnie to zasługa **sztucznej inteligencji botów, które w boju sprawiają się całkiem wiarygodnie**. Przed rozpoczęciem gry ustawić można jeden z ośmiu poziomów ich umiejętności – od „początkujący" przez „przeciętny" czy „sprawny" aż po „boski" – i już na drugim-trzecim z kolei potrafią stanowić wyzwanie. Respekt budzą nawet nazwy tych ustawień: ostatnie cztery to „znakomity", „mistrzowski", „nieludzki" i wspomniany już „boski", a przecież ten pierwszy powinien być raczej „średni", jeśli znajduje się w środku całej stawki.

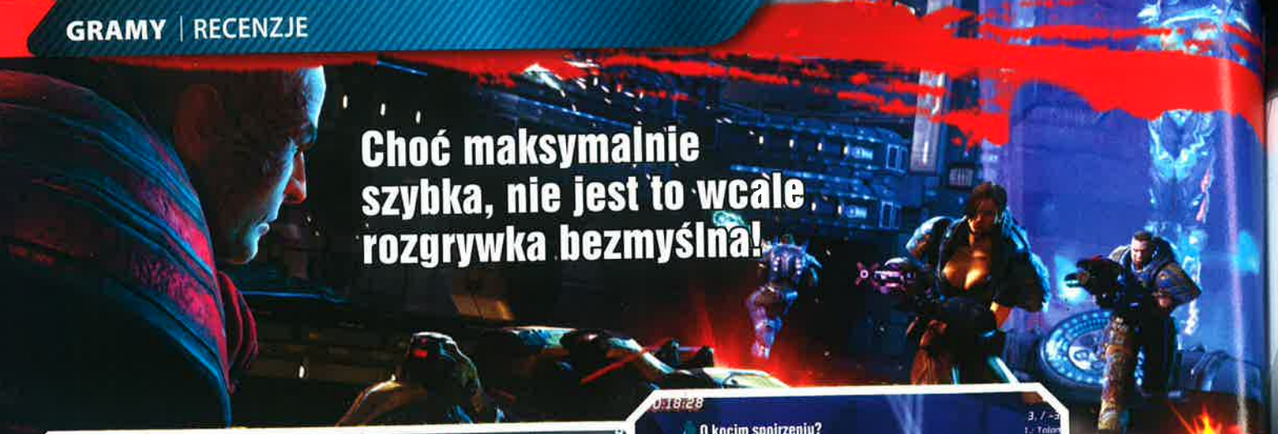
### DEATHmatch

To dobrze, że nikt tutaj nie udaje. W Unreal Tournamencie III nie ma taryfy ulgowej – to taka gra, w której DEATHmatch to naprawdę DEATHmatch, a o zwycięstwie marzyć mogą tylko najszybsi i najbardziej celni. Nowa produkcja Epic Games przypomina na ducha oldskulowych shooterów i oferuje rozgrywkę, przy której określenie „jazda bez trzymanki" to eufemizm. Przyznam, że zapomniałem już trochę, jak wiele frajdy może dać taka arcade'owa, **maksymalnie szybka strzelanina, w której tempo rozgrywki powoduje, że nie ma nawet chwili na oddech**.

O stylu tej gry najlepiej mówią dwa fakty. Pierwszy: podwójne wciśnięcie klawisza Spacji wywołuje „double jump", czyli znany z platformówek skok dwa razy wyższy od normalnego. I drugi: choć broni jest całkiem sporo i zaprojektowano je w bardzo pomysłowy sposób, najpopularniejszą „pukawą" jest wyrzutnia rakiet, konkretna dawka niszczycielskiej mocy zapakowana w pocisk o sporym zasięgu, który trafiając w cel eksploduje z hukiem. Boom! Gra w UT3 pochłania bez reszty, wzrok nie ucieka od ekranu, słowa komentujące przebieg sesji bywają... ciężkie niezależnie od tego, czy obok stoi nauczyciel, mama, szef czy teściowa, a za uchem podrapać można się tylko na ekranie ładowania.

### Wykład o trajektorii

Ważne jest też to, że choć maksymalnie szybka, nie jest to wcale rozgrywka bezmyśl-



# Choć maksymalnie szybka, nie jest to wcale rozgrywka bezmyślna!

na. Już pierwszy kontakt z grą odkrywa różne jej tajniki, które poznać trzeba, by móc się mierzyć z najlepszymi. **Każda z broni ma alternatywny tryb strzelania, ale są i takie, w których rodzaj strzału można jeszcze bardziej modyfikować.** Przykład – wyrzutnia rakiet. Wciśnięcie lewego przycisku myszy powoduje wystrzelenie jednego pocisku, przytrzymanie prawego ładuje jeden, dwa lub trzy ładunki, aby siła uderzeniowa była jeszcze większa. Teraz jeśli podczas tego ładowania raz kliknie się lewym przyciskiem, rakiety polecą zgodnie z najprostszą trajektorią. Jeśli dwa razy, tor lotu pocisków przypominać będzie raczej rzut granatem. Kolejne sesje to następne odkrycia – miejsca na mapach, które dają strategiczną przewagę, nietypowe metody wykorzystywania pojazdów (ostrza Skorpiona, wirniki Cykady), dodatkowe efekty wywoływane przez bronie (alternatywny strzał Żądła, opóźniony zapłon pocisków Karabinu biologicznego).

## W strefie wojny

Sporo kruczków tkwi także w trybach gry, których łącznie jest sześć. Różnice między rozgrywką Deathmatch i Team Deathmatch fani shooterów już znają, nie zaskoczy ich także nieszczególnie potrzebny Duel, czyli pojedynek jeden na jednego. Dobrze znany jest także tryb CTF (czyli Capture the Flag), w nim najważniejsze jest opanowanie map i sposobów współpracy z towarzyszami broni, ale już CTF z pojazdami wzbogaca rozgrywkę o wiele nowych dylematów, które trzeba w błyskawicznym tempie rozwiązywać podczas walki. A to choćby dlatego, że flagi nie można przewozić przy użyciu pojazdów, bo – jak dowiadujemy się w kampanii dla jednego gracza – *„z jakichś powodów źle wpływają one na ogniwa zasilające wehikuły przyszłości"*. Wytłumaczenie totalnie bzdurne, ale gameplay już zupełnie inny, a przecież to nie o realizm, a właśnie rozgrywkę chodzi w takich produkcjach jak Unreal Tournament III.

Ostatni tryb to Warfare, czyli w polskiej wersji Strefa wojny, który bazuje na wcześniejszym, dostępnym w Unreal Tournamencie 2004 trybie Onslaught. Jest naprawdę ciekawy – wygrywa ten, kto pierwszy zniszczy rdzeń przeciwnika. Najpierw trzeba jednak opuścić osłonę, która go chroni, przejmując węzły łączące bazy obu stron. W standardowej wersji taka konstrukcja rozgrywki w sprytny sposób ogniskuje walkę w kolejnych punktach/węzłach.

Jeszcze większym atutem trybu Warfare w Unreal Tournamencie III jest jednak to, że jego zasady są elastyczne i pozwalają na wprowadzanie różnych modyfikacji, które np. sprawiają, że gra zaczyna przypominać sieciówki skoncentrowane na wykonywaniu kolejnych zadań takie jak seria Enemy Territory. Na jednej z map (Przejazd czołgów) przejęcie centralnego węzła powoduje opuszczenie mostu, po którym przejechać musi czołg, niezbędny do wjechania na płytę, która pod wpływem ciężaru odkrywa pancerz rdzenia. Na innej przejęcie węzłów dodatkowych unosi rdzeń tak, by dobrze ukryty, kampujący snajper mógł go zniszczyć z większej odległości.

## UT Rulezz!

Prace nad Unreal Tournamentem III trwały dość długo, data premiery przesuwała się (a przez chwilę zagrożona była nawet ta aktualna), ale wszyscy, którzy wierzyli, że Epic Games stworzy fantastyczną sieciową strzelaninę i aby to osiągnąć doszlifowuje i dopieści każdy z jej elementów nie oglądając się na presję wydawcy, mogą pogratulować sobie wyczucia. UT3 rządzi! **|CDA|**

## Deskolotka i Translokator

Poza pojazdami dostępnymi na niektórych mapach gracze mogą też korzystać z własnych środków lokomocji. Pierwszym z nich jest translokator – pistolet podobny nieco do Portal Aperture Handheld Device z gry Portal (pakiet The Orange Box), który lewym przyciskiem myszy wystrzeliwuje teleporter, a prawym przenosi. Jeszcze bardziej „cool" jest Deskolotka, której użycie co prawda uniemożliwia wykorzystywanie broni palnej, ale znacznie zwiększa mobilność gracza, szczególnie jeśli podepnie się ją (jest taka możliwość) do jakiegoś szybkiego pojazdu w stylu Skorpiona.



EA SPORTS
It's in the game.™
+TEAMGEIST
adidas
NA TOBIE SPOCZYWA ODPOWIEDZIALNOŚĆ
Orange EKSTRAKLASA
3+
www.pegi.info
Decydujesz o wszystkim, od ustawienia zawodników, taktyki, rodzaju treningu i transferów po wystrój stadionu. Załóż własny klub i poprowadź go do sukcesów. Wszystko zależy od ciebie.
W grze dostępne kluby Orange Ekstraklasy i II ligi oraz możliwość rozgrywania Pucharu Polski.
www.polska.ea.com/fm08
POLSKA WERSJA PL NAPISY
Gra w polskiej wersji językowej z napisami na PC DVD.
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
PC DVD
TYLKO CZYTNIKI DVD
EA SPORTS
FIFA MANAGER 08
3+
Orange

# QW: ET vs. TF2 vs. UT III

**Końcówka roku udała się wyjątkowo fanom sieciowych FPS-ów (to samo można zresztą powiedzieć o miłośnikach innych gatunków, z wyjątkiem strategów – nowi Settlersi i Empire Earth III to gry dobre, ale raczej nie wybitne – więcej o nich w następnym numerze) – w krótkim czasie dostali bowiem Quake Wars: Enemy Territory, Team Fortress 2 i teraz Unreal Tournamenta III, trzy świetne tytuły skoncentrowane na rozgrywkach sieciowych. Który z nich wybrać? Najlepiej wszystkie... ale dla tych, którzy operują ograniczonym budżetem (a kto nim nie operuje...), przygotowaliśmy zestawienie pokazujące podobieństwa i różnice tych gier.**

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS | TEAM FORTRESS 2 | UNREAL TOURNAMENT III

## Mapy

Dwanaście, całkiem niezłych. Wszystkie pozwalają na wspólną grę maksymalnie 32 uczestnikom i mają rozmiary dostosowane dla mniej więcej 16 graczy – wtedy dopiero rozgrywka jest komfortowa. Dwie mapy, które zrobiły największe wrażenie na graczach, to Volcano z fortem ukrytym w dymiącym wulkanie oraz Slipgate, która przenosi graczy między portalem na afrykańskiej pustyni a bazą schowaną na biegunie północnym.

Tylko sześć, choć istnieje spore prawdopodobieństwo, że wkrótce pojawi się ich więcej. Niewielka liczba poziomów pozwoliła dopracować każdy z nich, wszystkie reprezentują wysoki poziom.

Dzieło Epic Games oferuje mnóstwo poziomów, także ci, którzy wierzą, że kluczem do sukcesu w sieciowych FPS-ach jest doskonałe opanowanie map, mają zajęcie na kilka najbliższych miesięcy. Atut UT3 to także ogromne zróżnicowanie poziomów – w trybie single, który w pewnym sensie służy właśnie temu, by zaprezentować kolejne mapy, każdy etap to zupełnie nowe przeżycie. Jeśli oczywiście uda się... przeżyć.

## Arsenał

Umiarkowanie urozmaicony, za to zdecydowanie pozbawiony tego, co Amerykanie nazywają „boom factor" – bronie częściej terkoczą jak koliberek, nie grzmią, jak... erm... burza.

Dość bogaty, ale przypisany do dostępnych w grze klas; jeśli ktoś specjalizuje się w jednej z nich, nie ma możliwości, by zobaczył inne pukawki. Większość to bronie standardowe, bez alternatywnych trybów strzelania.

Dziewięć rodzajów broni, ale tak, jakby było ich co najmniej dwa razy tyle – każda ma co najmniej jeden alternatywny tryb strzelania, przy wielu zdarzają się modyfikacje, np. przy wyrzutni rakiet (opis w tekście).

## Tryby

Zabawa polega na wykonywaniu konkretnych zadań na każdej z map. Cele misji są zróżnicowane, ale brak prostej wyrzynki w trybie Deathmatch to jednak słabość Quake Wars.

Właściwie tylko dwa – na jednej z map Capture the Flag, na pozostałych przejmowanie kontroli nad kolejnymi punktami, a więc w uproszczeniu Conquest.

Sześć – Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag „na nogach" i w pojazdach, Duel, czyli pojedynek jeden na jeden, oraz Strefa wojny. Ten ostatni najciekawszy – w zależności od mapy, podstawowe zasady mogą być tak zmodyfikowane, że rozgrywka wygląda w nich zupełnie inaczej niż na innych.

## Pojazdy

Spory wybór, na dodatek wszystkie pojazdy wymodelowano w bardzo realistyczny sposób i każdy zachowuje się zgodnie z zasadami fizyki i zdrowego rozsądku. Jeden z mocniejszych elementów Quake Wars, dlatego dużo map „stawia" na rozgrywkę z pojazdami.

Brak! A szkoda...

Dużo i ciekawe. Poza takimi „potęgami" jak czołgi Goliat czy Lewiatan oraz pojazdami wagi średniej (Pożoga), są też najróżniejsze, szybsze i mniejsze fruwaczko-ścigacze (Skorpion), a dodatkowo każdy z graczy ma własny minipojazd w postaci Deskolotki.

## Tempo rozgrywki

Ze względu na taktyczny charakter rozgrywki najwolniejsza z gier zestawionych w tej tabeli. To jednak wciąż sieciowy shooter, więc mało jest czasu na refleksje nad sensem istnienia – za to refleks to podstawa.

Bardzo szybkie, szczególnie dla graczy, którzy wybierają specjalność scouta. Nawet jednak Heavy, wielki facet z ciężkim minigunem przemieszcza się tu w tempie bynajmniej nie ślimaczym.

Szybko, szybciej, Unreal. QW pozwoli ci się rozpędzić, TF2 wcisnąć gaz do dechy, a UT3 odpalić nitro. Nie dość, że tempo rozgrywki jest takie jak dla najszybszych postaci z Team Fortress 2 (które z tego względu są tam słabo uzbrojone – tu tego ograniczenia nie ma), to jeszcze jeden z modulatorów pozwala jeszcze bardziej podkręcić dynamikę. Zapnij pasy!

## Oprawa audio-wideo

Solidna, ale widać, że gra powstawała dość długo i nawet na najwyższych detalach nie wygląda równie dobrze jak najnowsze produkcje. Szkoda, że efekty strzałów, wybuchów i trafień robią przez to tylko umiarkowane wrażenie. Dzięki temu udało się jednak zachować płynność rozgrywki nawet na słabszych kompach – to plus.

Team Fortress 2 bazuje na silniku Source, wykorzystuje go jednak w sposób całkowicie nietypowy, tworząc świat jakby przeniesiony z kreskówek wytwórni Warner Bros. Dzięki temu nie ściga się bezpośrednio z QW i UT3, co jest o tyle dobre, że w konkurencji z tymi nowszymi technologiami mógłby przepaść.

Świetne dźwięki! Unreal Engine w swojej trzeciej edycji to świetny silnik, szczególnie jeśli trzeba pokazać metaliczne powierzchnie, zdewastowane ulice czy złuszczoną skórę kosmity. Tego jest w UT3 najwięcej i dzięki temu gra wygląda fenomenalnie. Równie dobre są dźwięki, łącznie z seksownym „Play" rozpoczynającym każdą sesję. CDA

UNREAL TOURNAMENT III

OCENA **9+**

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 8

**PODSUMOWANIE**

- ⊕ fantastyczna oprawa graficzna
- ⊕ bardzo duży wybór map, z których spora część wykonana jest na mistrzowskim poziomie
- ⊕ tempo rozgrywki
- ⊕ bogaty w bronie i pojazdy
- ⊕ sprytne zróżnicowanie rozgrywki w obrębie raczej podstawowej liczby trybów
- ⊖ biorąc pod uwagę zapowiedzi twórców, tryb single rozczarowuje
- ⊖ brak sejwów, jeśli nie masz konta online



SERCE DOROSŁEGO CZŁOWIEKA WAŻY NIESPEŁNA PÓŁ KILOGRAMA. WYKONUJE ŚREDNIO 72 UDERZENIA NA MINUTĘ. W CZASIE CAŁEGO ŻYCIA UDERZA OKOŁO 2,5 MILIARDA RAZY.

CHYBA, ŻE KTOŚ UMIERA PRZEDWCZEŚNIE...

Przerwij serię brutalnych morderstw, które wstrząsnęły Nowym Jorkiem. Znajdź sprawcę zanim zginą kolejne ofiary.

ART OF MURDER
SZTUKA ZBRODNI

Dzieło twórców REAH, SENTINEL i SCHIZM

Polska wersja kinowa

City Interactive

49,99 zł

W SPRZEDAŻY OD 1 GRUDNIA!

www.artofmurdergame.com

© 2007 City Interactive S.A. Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

- PRODUCENT: FLAGSHIP STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.HELLGATELONDON.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 1,8 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: HACK'N'SLASH/FPS
- MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

HUT SĘDZIMIR I QN`IK | WALCZĄ Z POMIOTEM



# HELLGATE
## LONDON

**W CDA Hellgate: London promuje reklama z postacią z karabinem stojąca na płonącej ulicy i hasłem. „Walcz z piekłem!". W pismach zachodnich, np. amerykańskich, reklam jest więcej i są inne – pokazują ludzi z twarzami znaczonymi siniakami i zadrapaniami; każdy z nich przedstawia powód, dla którego wyruszył do Londynu, by walczyć z piekielnym pomiotem.**

**Facetowi po** trzydziestce demony z innego wymiaru rozerwały dziewczynę w pół, sympatycznej babeczce w tym samym wieku wypatroszyły pieska, a czarnoskóremu o spojrzeniu gangstera po prostu zepsuły popołudnie – wszyscy mają już tego dość i z bronią w ręku stają naprzeciw sługom szatana. W magazynach przewalających się w naszym składziku (a co, musimy pilnować, kto i jak ściąga od nas pomysły na tworzenie najlepszego pisma o grach na świecie... :p) znaleźliśmy trzy różne wzory takich reklam. Być może to wszystkie istniejące, choć tak naprawdę powinno ich być sześć, czyli dokładnie tyle, ile profesji dostępnych jest przy tworzeniu bohatera gry. Bo wszyscy ludzie z reklamy mają inne powody, by odpłacić demonom brzydkim za paskudne, a w przypadku każdego z nich walka z piekielnym ścierwem wygląda inaczej.

**Hellgate: UFO**

Ponieważ rozgrywka w Hellgate: London jest bardzo powtarzalna, twórcy gry przygotowali kilka różnych sekwencji, w których zmienia się ona nie do poznania. Jedna z takich minigierek jest, jak się zdaje, inspirowana serią UFO – polega na przeprowadzeniu oddziału żołnierzy przez ulice pełne demonów poprzez wydawanie im rozkazów w czasie rzeczywistym.

### Sześć gier w jednej

Można powiedzieć – i nie byłaby to zbytnia przesada – że **dzięki tak dużemu zróżnicowaniu klas Hellgate: London to właściwie sześć gier w jednej**. A jeśli nawet nie aż tyle, to przynajmniej trzy, bo sześć dostępnych profesji można w najprostszy sposób (nie zwracając uwagi na dziesiątki niuansów, które jednak mają wpływ na rozgrywkę) podzielić na trzy grupy. Pierwsza to postacie walczące na dystans, przy użyciu broni palnej i obserwujące akcję z perspektywy pierwszej osoby (to łowcy). Druga to bohaterowie stawiający na broń białą i bezpośrednie zwarcia z przeciwnikiem (templariusze), co najlepiej oglądać korzystając z trybu TPP. Ostatni to „magicy", którzy w walce z piekłem posługują cię mocami ciemności (kabaliści).

Ponieważ Hellgate: London to gra ogromna, jedna osoba miałaby poważne trudności z dokładnym jej przetestowaniem – dlatego też recenzja ta ma dwóch autorów – Hut patrzy na grę jak na bardzo nietypowego FPS-a, a Qn`ik zakasał rękawy, chwycił w dłoń ostrze i rzucił się w wir walki tnąc i siekąc niczym w prawdziwym hack'n'slashu. O kabalistach piszemy w ramce...

### Trzech z pukawkami

Klasy korzystające w głównej mierze (lub wyłącznie) z broni palnej to strzelec i inżynier. Ten pierwszy nie bawi się w subtelności, stawia wyłącznie na siłę ognia i nie ma zbyt wielu dodatkowych umiejętności, którymi mógłby zagrozić przeciwnikom. Inżynier to profesja, w której również ważna jest biegłość w broni strzeleckiej; miecze i inne ostrza są dla niego zupełnie bezużyteczne, a sprawność w posługiwaniu się karabinami i innymi pukawkami wzbogaca znajomością cybernetyki. Dzięki temu potrafi przywołać na pole walki niewielkie roboty bojowe, które stanowią dla niego doskonałe wsparcie i np. spowalniają przeciwnika

**Dzięki dużemu zróżnicowaniu profesji Hellgate: London to właściwie sześć gier w jednej.**

### Zapomnij o headshotach

Kiedy gra się w Hellgate: London postacią, która korzysta z broni palnej i akcję obserwuje się z perspektywy pierwszej osoby, kilka rzeczy trzeba sobie wbić do głowy, by niepotrzebnie się nie denerwować i nie wysilać, a przy tym zrozumieć, co dokładnie dzieje się na ekranie. Zastosowana tu mechanika gry jest bardziej naturalna w gatunku hack'n'slash,

**Kabaliści**
Ostatnia frakcja również jest całkiem ciekawa, dopełnia klasyczny trójpodział – „wojownik, mag, łuczniczka". Kabaliści to właśnie odpowiednik magów – kontrolują żywioły. Przy dobrym wyszkoleniu stają się tak potężni, że niemal nie do pokonania. Dzielą się na dwa typy: przywoływacze zawsze podróżują w obstawie demonów, potrafią też sprawnie posługiwać się żywiołami. Zaklinacze zaś kontrolują burze, akumulując ogromne ilości energii mogą niszczyć wszystko, co stanie im na drodze...

Brytyjki może i nie słyną z olśniewającej urody, ale bez przesady...

Na moc potężnego czerepu – niech się stanie portal!

– im dłużej celownik pozostaje na przeciwniku, tym bardziej szanse na udane trafienie rosną. Na to trzeba się przestawić i nie starać się zaliczać headshotów, bo o trafieniu krytycznym zdecyduje co innego (np. poziom umiejętności). System ten działa oczywiście w obie strony, a w związku z tym zdarza się, że bohater niby dostaje serią magicznych pocisków, ale nic mu się nie dzieje, bo chroni go tarcza, zaklęcia obronne czy „coś-tam-jeszcze-innego".

### Porządek w chaosie

Wbrew pozorom system ten, choć niegodny z intuicjami i przyzwyczajeniami graczy, sprawdza się w grze nieźle. Walki zresztą i tak są często bardzo chaotyczne, bo piekielny pomiot rzuca się na bohatera w licznych grupach nieraz rzędu kilkudziesięciu (!), a przynajmniej kilkunastu monstrów, więc na zabawę w celowanie i tak nie ma czasu.

## Flagship nie stworzyło fabuły, która by sama przyciągnęła do ekranu.

Po kilku pierwszych starciach zaczyna się też czuć, jak to wszystko działa i walka staje się logiczna, przy swoich zasadach konsekwentna, zaczyna wciągać. Gorzej, kiedy w tym samym okresie próbuje się grać równolegle w normalne shootery – a przecież o to w tym wyjątkowo udanym dla graczy okresie nietrudno. Łatwo mi wyobrazić sobie kogoś, kto sobotni poranek poświęci Hellgate: London, po obiedzie pogra w Crysisa, wieczorem urządzi sobie sesję Call of Duty 4, a niedzielę poświęci na Gears of War i Unreal Tournamenta, szczególnie jeśli czekał na te delicje – i zbierał na nie pieniądze – od kilku miesięcy...

### Przeciwnicy – czad!

W porównaniu z wymienionymi wyżej megaprodukcjami Hellgate: London, choć nie jest typowym FPS-em, wypada bardzo solidnie, także w elementach dla tego gatunku najważniejszych. Po pierwsze, bronie – gra Flagship Studios bazuje tu na swoich hack'n'slashowych korzeniach i wręcz zarzuca bohatera znajdźkami w postaci różnych pukawek. Co prawda, efekty towarzyszące ich używaniu, a nawet wygląd w widoku FPP nie są zbyt zróżnicowane, niemałą frajdę daje świadomość, że oto korzystamy z karabinu, który zadaje 120 punktów obrażeń, bo zmieniliśmy go, samodzielnie dodając do modelu podstawowego kilka dodatków (o modyfikacji broni czytaj więcej w ramce).

### Absolutnie fenomenalni są przeciwnicy.

Szatańskich sługusów wymyślono i zaprojektowano z dużą pomysłowością, na przestrzeni całej gry spotyka się najróżniejsze monstra od małych skoczków po gigantycznych goliatów; walka z nimi jest, przepraszam za wyrażenie, piekielnie ekscytująca. Najmniej podobały mi się poziomy – ponieważ większość z nich generowana jest losowo, a tylko kilka kluczowych zostało dokładnie wymodelowanych przez twórców, po kilku godzinach gry zaczynają się zlewać w jedno. Tego zresztą można się było spodziewać, rzut kostką (czy jakieś inne machlojki wyczynianie przez procesor) nie zastąpi porządnego level designera z doświadczeniem. Jednak i tak muszę przyznać, że nawet oglądane już wcześniej korytarze potrafiły mnie czasem urzec – nie tyle ukształtowaniem poziomu, co liczbą porozstawianych przy ścianach, na dodatek w całkiem rozsądny sposób skrzyń, beczek, stolików i innego podobnego złomu.

### Mam wizję...

Radochę, jaką dają pojedynki z przeciwnikami, potęguje oprawa graficzna i dźwiękowa; z mojego punktu widzenia, czyli z perspekty-

### Modyfikacje broni

Wiele przedmiotów, które można znaleźć podczas gry, podlega modyfikacjom. Po najechaniu na każdy w ekwipunku pojawia się informacja o „slotach", które można wypełnić odpowiednim dodatkiem – baterią, specjalną amunicją itp. Można dzięki temu znacząco poprawić moc broni. A jeśli szkoda ci stracić jakiś atrakcyjny dodatek do broni, z której pewnie i tak nie będziesz długo korzystać – bez obaw. Za pomocą specjalnego urządzenia w stacjach można odzyskać użyte wcześniej przedmioty.

w FPS-ie – a tak właśnie „widzi się" grę kierując np. inżynierem (choć w każdej chwili można przeskoczyć też do trybu TPP) – działa inaczej, niż przyzwyczaiły nas do tego typowe produkcje tego gatunku w stylu Medal of Honor czy Quake. Tu **o trafieniu i zadanych obrażeniach decyduje nie tyle dokładne wymierzenie broni i nakierowanie celowniczka na łepetynę przeciwnika, co współczynniki** bohatera, trzymanej przez niego broni oraz atrybuty demona, który ma kulkę zgarnąć.

Sprawna ręka i celne oko wpływ na wynik strzelaniny mają dużo mniejszy



Razem spełniamy dziecięce marzenia!

KUPUJĄC TĘ GRĘ POMAGASZ CHORYM DZIECIOM!
Część dochodu ze sprzedaży gry zostanie przekazana na rzecz Fundacji Dziecięca Fantazja.
AKCJA TRWA DO 31 GRUDNIA 2007 ROKU

Przemysław Saleta
Ambasador Fundacji Dziecięca Fantazja

Kupując dowolną grę firmy Cenega oznaczoną naklejką, w okresie od 1.11.07 do 31.12.07, pomagasz spełnić marzenia Diany, Kamila, Tomka i innych chorych dzieci.

Zagraj w naszej drużynie!



Więcej informacji na:
www.f-df.pl www.cenega.pl

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

FUNDACJA DZIECIĘCA FANTAZJA

wy pierwszej osoby, w udany sposób stymulująca zmysły. Grałem w Hellgate: London „po godzinach", w ciemnym pomieszczeniu ze słuchawkami na uszach, a w takich warunkach można zapomnieć o bożym świecie i przenieść się do tego koszmarnego, żyjącego na ekranie monitora. Każdy z demonów ryczy i warczy na własny sposób, ich odgłosy to naturalny soundtrack do pojedynków ze sługusami złego. Równie dobre – a może nawet lepsze – są najróżniejszego rodzaju efekty towarzyszące trafieniom i czarom (spowolnienia głosu, zmiana palety barw na czarno-białą, rozmycia i inne deformacje obrazu), a także piekielne wizje (np. po wejściu w fioletowe kręgi ognia w Chocolate Park).

W ferworze walki łatwo to przegapić, ale radzę wyostrzyć zmysły i spróbować dokładniej przyjrzeć się temu, co widać, i wsłuchać w to, co słychać w Hellgate: London podczas tych najbardziej emocjonujących potyczek. Także dzięki temu jestem zadowolony, że zdecydowałem się na zabawę postacią, której domyślny sposób obserwowania akcji to FPP – myślę, że z perspektywy trzeciej osoby wrażenia byłyby o połowę mniejsze.

## Czy tak jest w istocie, Q?

Qn`ik: No, wreszcie się dorwałem do tej recenzji – Hut niezwykle obszernie opisał to, co mu się podobało, a mnie pozostawił rolę złego gliny. Niech i tak będzie. Ta funkcja jest nawet dla mnie dogodniejsza, **bo Hellgate mnie zawiódł w sposób dość bolesny z wielu powodów**. Grałem przez większość czasu Mistrzem Ostrzy, czyli postacią chyba najbardziej dynamiczną, znajdującą się zawsze w centrum potyczek, nieuciekającą od zwarć. Z pozoru powinno więc być ciekawie, jednak praktyka pokazała zupełnie co innego.

## Historia, której nie ma

Mimo prób, Flagship nie dało rady stworzyć fabuły, która by sama przyciągnęła do ekranu. Owszem, na początku jest całkiem niezłe intro, ale później ogromna liczba postaci i chaotycznych questów (generowanie losowe nie sprawdza się tu najlepiej) sprawia, że gracz zupełnie zapomina o smutnym początku. Siekąc setki potworów nie czułem się wcale, jakbym uczestniczył w wielkiej przygodzie mającej na celu odwrócenie losów świata. To nie Diablo, w którym postaci było znacznie mniej, ale każda miała coś do powiedzenia, ze wszystkimi można było porozmawiać o głównym zadaniu. Tutaj już po paru questach nawet nie czytałem tego, co mówiły do mnie NPC-e (przy okazji – w grze nie nagrano głosów, a tylko głupie standardowe odzywki, nijak niepasujące do patosu widocznego w „dymkach"), a tylko brałem zadanie. Wszystkie tak czy inaczej ograniczają się do zabicia iluś tam potworów i przyniesienia jakiegoś przedmiotu. Ładny mi „next-gen gameplay"...

## Diablo-demencja

Trochę jak z poprzedniej epoki są również inne elementy, które – wydawałoby się – ekipie składającej się z eks-pracowników Blizzarda zdarzyć się w żadnym razie nie powinny. **Wpadką jest np. interfejs, któremu daleko do intuicyjności.** Część rzeczy wykonuje się trochę zbyt naokoło, a obsługa dopiero po dłuższym treningu może zacząć się podobać. To trochę dziwne, zważywszy że spod rąk tych samych ludzi wyszły takie majstersztyki jak obie części Diablo...

Dla przeciwwagi chciałem napisać coś pozytywnego o systemie rozwoju postaci, ale jedyne, co mi przychodzi do głowy, to to, że Hutowi się on podoba. Mnie już niekoniecznie – aby np. zabić latającego przeciwnika, trzeba wcześniej wybrać specjalną umiejętność skoku (oczywiście przy graniu Mistrzem Ostrzy). Drzewko jest zresztą stosunkowo nieskomplikowane, choć to już twórcom można wybaczyć. Wyważenie proporcji jest niezłe, a przy tak wielu postaciach trudno oczekiwać, że wszędzie będzie tyle możliwości co w Wiedźminie.

## UWAGA! SPYWARE!

Mogę się założyć, że nieczęsto zdarza ci się czytać licencje, które akceptujesz przed zainstalowaniem gry. W przypadku Hellgate: London warto jednak spędzić kilka minut, by dotrzeć do takiego punktu: *„3. (...) Zgadzasz się, że EA, firmy powiązane oraz każdy z podmiotów powiązanych może zbierać, używać, przechowywać i przekazywać techniczne i powiązane informacje, które mogą pozwolić na identyfikację Twojego komputera, takie jak na przykład adres protokołu internetowego, system operacyjny, stosowane oprogramowanie i peryferia (...) Zezwalasz także na udostępnianie tych danych firmom trzecim świadczącym usługi względem EA i/lub podmiotów powiązanych".*

Umieszczanie w umowach takich klauzul przez największego wydawcę na świecie jest co najmniej niestosowne. Instalowanie wraz z grą aplikacji, która jest de facto spyware'em, to według mnie spore nadużycie zaufania klientów. Samo EA tłumaczy, że monitorowanie dodatkowych aplikacji jest po to, by zapobiec używaniu cheatów w sieci. Gra wysyła informacje o uruchomionych programach (stąd to „stosowane oprogramowanie") do firmy (stąd te „podmioty powiązane") zajmującej się oszustwami, żeby ustrzec uczciwych graczy przed tymi łamiącymi zasady. Cel szlachetny, ale droga do niego już bardzo wątpliwa. Tym bardziej że Blizzard jakoś poradził sobie bez takich zabiegów przy okazji WoW...

## Kaszankowy next-gen

To, co mnie bardzo – i znów negatywnie – zaskoczyło, to grafika. Rozumiem, że świat po inwazji demonów nie musi wyglądać pięknie, ale nie obraziłbym się, gdyby paleta kolorów nie składała się w 80% z odcieni szarości! W Hellgate jest po prostu tak ponuro, że po jakimś czasie można się nabawić depresji. Duże oczekiwania mieliśmy też w związku z DirectX 10 – w końcu to jedna z pierwszych gier od razu projektowana tak, by „w pełni" wykorzystać jego możliwości. **Efekt używania najnowszej zdobyczy Microsoftu to jednak absolutna porażka.** Nie dość, że jedyne, co nowe biblioteki dodają, to karykaturalnie działająca głębia ostrości (z bliska nasza postać wygląda jak paskudna dwuwymiarowa tekstura – zupełnie jak w grach z wczesnych lat 90.), to w dodatku liczba klatek na sekundę przy naprawdę dobrym komputerze spada wówczas porażająco: czasem nawet do 1-3 (słownie: jednej-trzech)!

To wszystko jednak mały pikuś w porównaniu z faktem, że **Hellgate zwyczajnie po niedługim czasie totalnie mnie znudził.** Jeśli nie jesteś człowiekiem, dla którego oglądanie przez kilka minut nowego miecza to rozkosz nad rozkosze, odpuść sobie ten tytuł – albo przynajmniej nie graj templariuszem.

## Mętlik ocenowy

Z oceną Hellgate'a jest duży problem, bo **Hut chciał wystawić 8+, ja skłaniałem się raczej ku 6+**. Stąd też w metryczce znajdziesz średnią, która jednak nie satysfakcjonuje żadnego z nas. Pamiętaj jednak, że w przypadku tej gry punkt widzenia zależy przede wszystkim od wybranej klasy postaci, choć ogólne wady (szarość, niezróżnicowanie, słabo poprowadzona fabuła) i zalety (masa przedmiotów, niektóre efekty, długość rozgrywki) są wspólne. Decyzję o tym, czy kupić grę, jak zwykle musisz podjąć sam. |CDA|

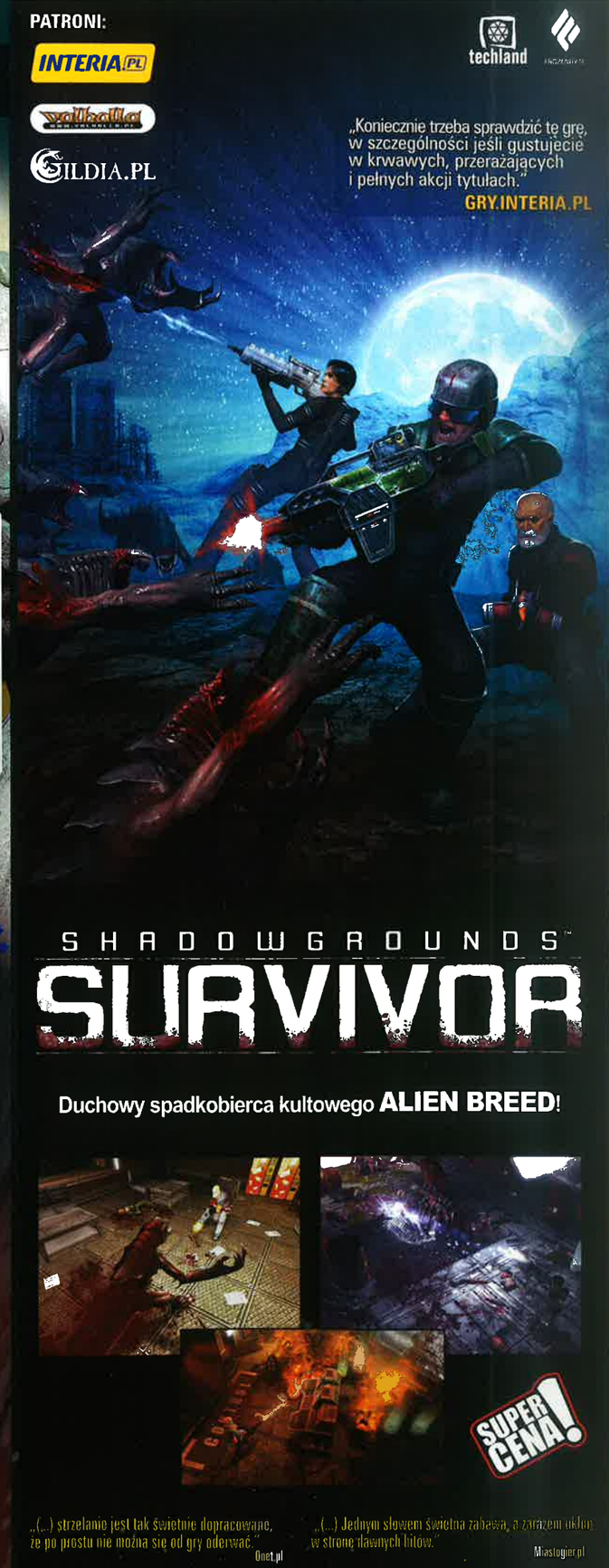
**MINIKONKURS**

**Wygraj jedną z 10 oficjalnych koszulek Hellgate: London!**

**Aby wziąć udział w losowaniu, odpowiedz na pytanie:**
**Gdzie pracowali wcześniej twórcy Hellgate'a?**
**A. W Blizzardzie B. W Techlandzie**

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.HL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 30 grudnia 2007 r.

PATRONI:
INTERIA.PL
techland
GILDIA.PL



- PRODUCENT: IO INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.KANEANDLYNCHDEADMEN.COM

- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0

- GATUNEK: AKCJA/TPP
- MULTIPLAYER: TAK

GAME PLAY

**UWAGA! GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH!**

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZABAWY Z BRONIĄ

KANE & LYNCH: DEAD MEN

# KANE&LYNCH DEAD MEN

**Mamy do czynienia z grą, która doskonale obroniłaby się nawet bez jednego z najbardziej oryginalnych duetów w historii elektronicznej rozrywki. Czy po Blood Money, czyli najlepszym z dotychczasowych Hitmanów, otrzymaliśmy kolejny przebój z kuźni IO Interactive? By nie trzymać was w niepewności, już teraz powiem, że tak!**

**To mistrzowie** w swym fachu, bez dwóch zdań. Co innego można powiedzieć o studiu, które nie ma na koncie słabej gry? Tak jak Remedy Studios czy Blizzard, wypuszczają kolejne tytuły w dość długich odstępach, rekompensując czas oczekiwania klasą stworzonego przez siebie dzieła. Dlatego też wcale nie zdziwiło mnie to, że **Kane & Lynch pochłonął mnie bez reszty i stał się jedną z niewielu produkcji w ostatnim czasie, dla której warto było zarwać nockę.**

Mamy do czynienia ze spadkobiercą spuścizny pozostawionej przez Freedom Fighters (patrz: ramka). Co prawda, znajdzie się też coś dla amatorów łysego zabójcy, ale nieporównywalnie **więcej tu typowej zabawy z ostrą amunicją w tle niż klasycznych, skradankowych rozwiązań**. Teoretycznie ciągle robimy to samo (czyli przebijamy się do celu przez fale niemilców), ale różnorodność lokacji i chęć poznania scenariusza nie pozwalają nam nawet na odrobinę wytchnienia. W K&L mamy wszystko, czego amatorom mocnych wrażeń potrzebne do szczęścia.

Zaczyna się od ucieczki z więziennej furgonetki. Misja ta pełni rolę tutoriala i muszę przyznać, że to chyba najciekawszy trening, z jakim miałem styczność ostatnimi czasy. Udało się tu uniknąć schematyczności i nudy, które towarzyszą nam częstokroć w przypadku etapów, których jedynym zadaniem jest nauczenie nas poruszania się w świecie gry. Tutaj fenomenalnie wpleciono to w ramy fabularne, dzięki czemu już na samym początku jesteśmy rzuceni w wir opowieści, zaś opanowanie niezwykle intuicyjnego sterowania przychodzi niejako przy okazji.

## Zawodowiec i psychopata

Może słówko o tytułowej parze bohaterów. Jak w przypadku wielu innych duetów (znanych głównie z kina), różni ich właściwie wszystko. Kane jest świetnie wyszkolonym, byłym członkiem elitarnej grupy najemników The7. Lynch to niezrównoważony psychicznie gość nieustannie łykający leki psychotropowe, który siedzi za zabicie własnej żony. Łączy ich jedno – obaj zostali skazani na karę śmierci i wylądowali (nieprzypadkowo zresztą) w tej samej furgonetce więziennej, wiozącej ich w ramiona kostuchy.

Nie jest im dane dotrzeć na miejsce przeznaczenia. Naszych (anty)bohaterów odbijają zamaskowani sprawcy. Jak się szybko okaże, ratunek nie był łaską z niebios. Za całą sprawą stoi organizacja, do której Kane należał i którą, delikatnie powiedziawszy, wystawił do wiatru. Tacy nie mają zwyczaju przebaczać. Na szczęście Kane ma coś, na czym tamtym bardzo zależy. Minusem jest to, że ma niewiele czasu, by odzyskać skradzione łupy, zaś dodatkowym bodźcem do działania jest wiszące nad nim widmo śmierci córki i żony, które pożegnają się z życiem w razie niepowodzenia misji. I tylko dla nich jest jeszcze szansa. Organizacja kieruje się twardym kodeksem, który jasno mówi, że za zdradę trzeba zapłacić najwyższą cenę. Losy Kane'a wydają się przesądzone. Pytanie, czy uda mu się przynajmniej uratować najbliższych.

Jaką rolę w całym tym zamieszaniu odgrywa Lynch? Łącznika i anioła stróża w jednej osobie, który ma pilnować, by wszystko poszło zgodnie z planem. Problem w tym, że to właśnie Lynch jest w tym duecie stroną, której trzeba patrzeć na ręce. Niestety Kane nie ma innego wyjścia. Chcąc nie chcąc, musi współpracować z niezrównoważonym psycholem, który najpierw strzela, a potem... ślenie lub zadawanie pytań? Jego to nie dotyczy. Lynch to totalny świr, który lubuje się w dobijaniu rannych z bliskiej odległości. Jego porywczość i bezmyślność częstokroć wpakują naszych bohaterów w poważne kłopoty. Za przykład niech posłuży akcja w banku. Nie od dziś wiadomo, że martwy zakładnik to bezwartościowy zakładnik. Lynch najwyraźniej tego nie wie albo ma to gdzieś, bo odbija mu palma, przez co prosty, precyzyjnie zaplanowany napad rabunkowy zmienia się w masową rzeź. To zaś sprawia, że w bardzo szybkim tempie z całej okolicy zaczynają zjeżdżać się gliniarze, jakby kto pączki za friko rozdawał. I są bardzo wkurzeni, że pączków nie ma.

## Uczniowie Tarantino

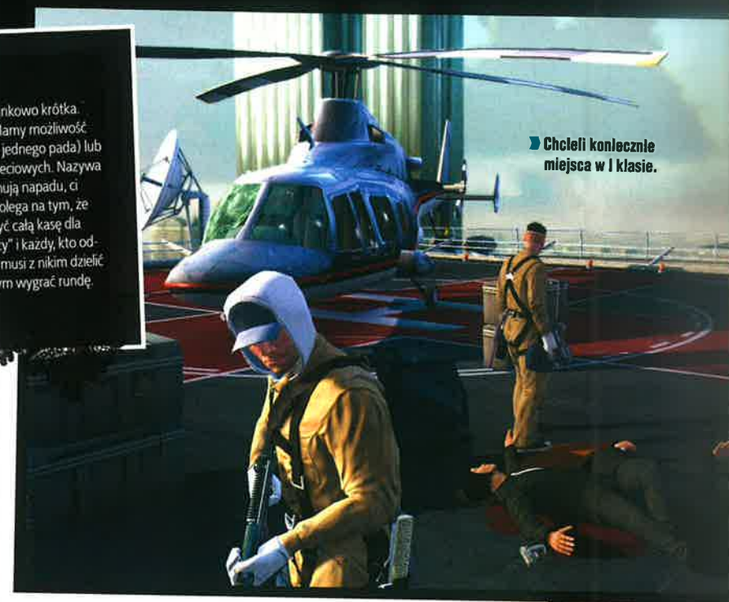
By nie zdradzić zbyt wiele, powiem tylko, że **akcja pędzi na złamanie karku z każdym kolejnym wystrzelonym pociskiem**, zaś w trakcie gry nasi bohaterowie ze zwierzyny przeistoczą się w łowców. Nie oszukujmy się, fabuła nie jest jakoś specjalnie odkrywcza czy zaskakująca, ale zaserwowano ją w sposób, który sprawia, że naprawdę trudno oderwać się od monitora. Pewnie to, co powiem, wielu uzna za mocno dyskusyjną opinię, ale gry tak wiernie oddającej klimat filmów Tarantino jeszcze nie widziałem. Sam motyw zdrady, niedoszłej śmierci i perfekcyjnie zaplanowanej zemsty jako żywo przypomina zarysy fabularne „Kill Billa". Nawet para głównych bohaterów pasuje jak ulał do wzorców kreowanych przez reżysera. Mamy tu gości, których nawet przy sporym zapasie dobrej woli trudno nazwać postaciami pozytywnymi, ale są tak charakterystyczni i wyraziści, że w jakiś pokrętny sposób utożsamiamy się z nimi, a nawet darzymy ich pewną dozą sympatii.

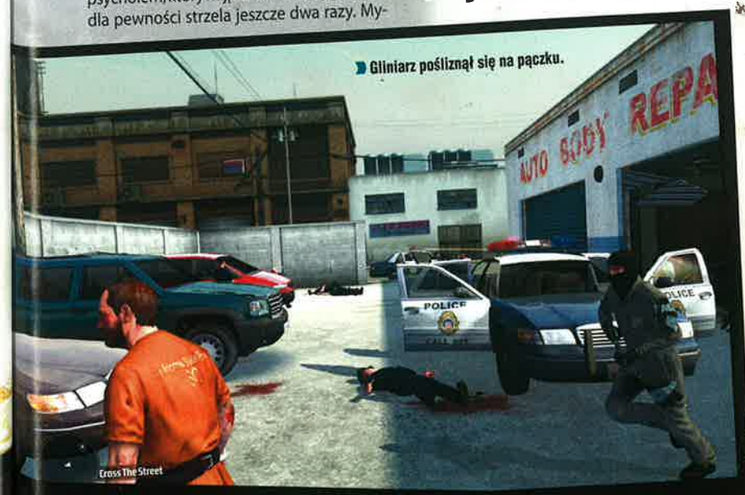
**Kane & Lynch to bardzo brutalny, poważny tytuł dla dojrzałych graczy.**

Jedyna znacząca różnica pomiędzy K&L a dokonaniami Tarantino to fakt, że dzieło IO Interactive nie ma tak dobrych dialogów i jest chyba jeszcze bardziej ponure. Było, nie było, „Wściekłe Psy" czy „Pulp Fiction" pęcznieją od rozmaitych gagów i sytuacji, które w jakiś sposób rozładowują napięcie. Tu tego nie ma, Kane & Lynch to bardzo brutalny, poważny tytuł dla dojrzałych graczy. Zawiera ogromny ładunek przemocy, choć ta jest na zupełnie innym poziomie niż w grach pokroju Manhunta. Ale to, że K&L jest zrobiony w lepszym guście i nie odwołuje się w całej rozciągłości do najniższych ludzkich instynktów (choć z tym akurat niektórzy mogliby polemizować), nie oznacza jeszcze, że ładunek emocjonalny, jaki niesie rozgrywka, jest „bezpieczny" dla niedojrzałych odbiorców. Tu szczególna uwaga dla rodziców. Miejcie na uwadze fakt, że brak flaków

## Multiplayer

Kampania dla pojedynczego gracza, choć wciągająca i emocjonująca, jest też niestety stosunkowo krótka. Na szczęście po jednokrotnym przejściu gry przygoda z K&L wcale nie musi się skończyć. Mamy możliwość zaliczenia podstawowego scenariusza w trybie co-op (potrzebujemy do tego przynajmniej jednego pada) lub spróbowania sił w szalenie innowacyjnym trybie przygotowanym z myślą o rozgrywkach sieciowych. Nazywa się Fragile Alliance i przypomina z grubsza zabawę w policjantów i złodziei. Ci drudzy dokonują napadu, ci pierwsi starają się, by żaden o własnych siłach z łupem nie wyszedł. Najciekawszy patent polega na tym, że gra dopuszcza zdradę swojej drużyny. Jeśli chciwość weźmie górę i zechcemy przywłaszczyć całą kasę dla siebie, pozostaje eliminacja współtowarzyszy. Wtedy jednak otrzymujemy etykietkę „zdrajcy" i każdy, kto odstrzeli nasz pazerny łeb, otrzyma dodatkowy bonus. Nieuczciwość popłaca, bo zdrajca nie musi z nikim dzielić się łupem, więc znacznie łatwiej będzie takiej osobie osiągnąć najlepszy wynik, a tym samym wygrać rundę. Cały trik polega na tym, by wyczuć, kiedy będzie najlepszy moment na złamanie zasad.



i oderwanych kończyn fruwających w powietrzu nie oznacza automatycznie, że mamy do czynienia z grą przeznaczoną dla młodszej gawiedzi.

## Sprawy sercowe

Wzorem wielu innych gier akcji całkowicie wywalono apteczki. Zrezygnowano również z przeżytku, jakim jest wskaźnik sił witalnych. O pogorszonym stanie zdrowia dowiadujemy się m.in. poprzez lekkie skrzywienie obrazu, rozmycie i zmianę kolorów. Jeśli wciąż jesteśmy w stanie się poruszać, należy niezwłocznie schować łeb za przeszkodą, gdyż bardzo cienka granica dzieli nas od śmierci. Po chwili stan zdrowia powinien się ustabilizować i możemy ruszać dalej.

Pamiętać jednak trzeba, że nawet przedwczesne zejście nie przesądza jeszcze sprawy. Tutaj z pomocą może przyjść jeden z naszych. Jeśli będziemy mieli odrobinę szczęścia i otrzymamy na czas zastrzyk adrenaliny, mamy spore szanse na powrót do świata żywych. Dlaczego szansę, a nie pewność? Bo zdarzały się sytuacje, że nawet zastrzyk na niewiele się zdawał i mój bohater kończył marnie leżąc gdzieś wśród zwałów gruzu i świeżych plam krwi. Motyw z adrenaliną działa zresztą w obie strony. **Możemy (a nawet musimy) „leczyć" w ten sposób swoich.**

Pamiętać jednak trzeba, by nie guzdrać się zbytnio, bo czas na „lekarstwo" jest ograniczony, zaś śmierć kompana jednoznaczna z porażką.

## Walcz i rozkazuj

Do naszej dyspozycji przygotowano zestaw trzech uniwersalnych komend, które możemy wydawać towarzyszom (na późniejszych etapach do tytułowej pary dołącza kilka innych postaci). Są to znane z Freedom Fighters *Na pozycję*, *Za mną* i *Atakuj*. Niewiele, ale w zupełności wystarcza do całkiem sprawnego zarządzania drużyną. Jeśli jednak ktoś nie ma żyłki taktycznej, może również olać tę opcję. Są oczywiście momenty, w których bez wydania kilku poleceń nie ruszymy z miejsca, jednak generalnie naszych cechuje niezgorsze AI, więc na ogół wiedzą, jak samemu o siebie zadbać. Jak na ludzi z krwi i kości przystało, mają również całkiem niezłą odporność na ołów, choć oczywiście wszystko zostało odpowiednio wyważone – jeśli wepchniemy ich wprost w krzyżowy ogień dwóch gniazd karabinów maszynowych, z grupy nie będzie co zbierać.

By uniknąć takich sytuacji, należy przy każdej nadarzającej się okazji korzystać z osłon. Mapy są skonstruowane w ten sposób, że na ogół zawsze mamy za czym schować łeb. Za naturalną tarczę może posłużyć absolutnie wszystko – od betonowego słupa począwszy, na załomach muru czy samochodach skończywszy. Sporym ułatwieniem jest to, że postać automatycznie przykleja się do danej powierzchni i wychylając się lekko, może względnie bezpiecznie prowadzić ostrzał. Można też strzelać na oślep, ale oczywiście ma to przełożenie na celność, która wtedy drastycznie spada.

**Otoczenie dość realistycznie reaguje na wszelkie destrukcyjne zapędy**, a więc samochód po kilku seriach eksploduje (*), zabijając nas tym samym na miejscu, zaś słup czy mur zaczną sukcesywnie tracić masę, gdyż każda celna kula odłupie jego fragment. Tym samym, zgodnie z naturalnym stanem rzeczy, choć dla pierwszych pocisków będziemy nieosiągalni, tak druga czy trzecia fala może sprowadzić nas szybko do parteru.

## Jest na czym oko zawiesić

Jak na mój gust (choć stuprocentowej pewności nie mam), gra napędzana jest silnikiem wykorzystanym w ostatnim Hitmanie, jednak poczynione zmiany nie ograniczają się do zwykłej kosmetyki. To oczywiście za mało, by dorównać produkcjom napędzanym przez najnowszy Unreal Engine, ale zapewniam, że i K&L nie ma się czego wstydzić. Mapy są znacznie bardziej rozległe niż w Hitmanie, poza tym tak olbrzymiego zróżnicowania można ze świecą szukać u konkurencji. Z banku trafiamy na zatłoczone ulice, stąd do metra, później jest jeszcze ciekawiej. M.in. więzienie, nocny klub, biurowiec i dworzec autobusowy w Tokio, ogarnięte chaosem wojny ulice Hawany czy wreszcie położona głęboko w dżungli hacjenda i małe lotnisko.

### Korzenie

Grą, z której czerpano całymi garściami przy produkcji K&L, jest Freedom Fighters, jedno z wcześniejszych dzieł IO Interactive. Tytuł ten traktował o losach Christophera Stone'a, nowojorskiego hydraulika, który znalazłszy się w niecodziennej sytuacji, postanowił walczyć o wolność swoją i własnego kraju. Brzmi może i banalnie, ale pomysł, by w roli głównego bohatera obsadzić zwykłego gościa z ulicy, był w tamtych latach stosunkowo świeżą ideą. Z czasem Christopher stanął na czele ruchu oporu, zaś gracz, za pomocą prostego, acz efektywnego systemu komend mógł kierować niewielkim oddziałem współtowarzyszy i wesprzeć bohatera w partyzanckich bojach.

APOLLO multimedia

ZNUDZONY?

PAL GUMĘ!

PRAWDZIWE WIBRACJE I REALISTYCZNE DOZNANIA

RW-3000 Daytona

DUAL VIBRATION FEEDBACK

Manetka zmiany biegów
Hamulec ręczny
Ergonomiczna konstrukcja

www.apollomultimedia.eu

**W parze z cieszącą oko różnorodnością lokacji idzie fenomenalny wygląd postaci.** Nieważne, czy mowa o ubiorach (zmienianych zgodnie z okolicznościami), czy samych twarzach głównych bohaterów – wszystko prezentuje poziom wręcz mistrzowski. Niezmiernie cieszy przywiązanie do najdrobniejszych detali. Nasza drużyna nie składa się z samych klonów Rambo. To goście w różnym wieku i postarano się o takie drobiazgi jak zmarszczki, blizny, lekko wystający brzuch informujący nas o małej nadwadze bohatera, łysinę przeświturającą z przerzedzonych włosów, a nawet wydłużający się z każdą misją zarost na twarzy Kane'a.

Z partyjnego obowiązku do pewnej rzeczy muszę się jednak przyczepić. **Jedyny zgrzyt, jeśli idzie o techniczną stronę gry, związany jest z dźwiękiem. Głosy postaci często urywają się w połowie zdania.** Nie dotyczy to Kane'a. Problem występował jedynie w przypadku Lyncha bądź kogoś innego z teamu naszych zabijaków, a więc zawsze przy okazji wypowiedzi postaci drugoplanowych. Przyznam, że na X-Fi spotkałem się z czymś takim po raz pierwszy. Pozostaje mieć nadzieję, że zostanie to naprawione odpowiednim patchem.

## Forma nie spada

Ekipa IO Interactive po raz kolejny uraczyła nas **szalenie poważną, brutalną, a przy okazji cholernie dobrą produkcją**. Mamy do czynienia z grą, która co prawda na żadnej płaszczyźnie rewolucji nie wprowadza, jest za to doszlifowana do perfekcji w poszczególnych elementach składowych. Całość zaś spięto najbardziej filmowym scenariuszem ostatnich lat.

Stąd właśnie taka ocena. Przyznaję, dana nieco na wyrost, gdyż przymknąłem oko na wspomniane problemy z dźwiękiem. Pewnie zaraz ktoś się do niej przyczepi, argumentując liniowością etapów, brakiem nowych pomysłów, grafiką gorszą niż w UT3. Prawdę mówiąc – mam to gdzieś.

Jeśli tak jak ja cenisz klimat, scenariusz i dobrze wspominasz przygodę z Freedom Fighters, nie powinieneś mieć żadnych wątpliwości – Kane & Lynch powinien zająć pierwsze miejsce na twojej świątecznej liście zakupów. **|CDA|**

*(*) To akurat jest efekciarstwo, a nie realizm(**). Polecam 15. odcinek „Pogromców mitów", w którym sprawdzano, czy wóz wybucha po trafieniu w bak. W skrócie – takiego wała. Zanim benzyną litościwie się zapaliła, samochód wyglądał jak sito – dop. CormaC.*
*(**) W tym samym cyklu przeprowadzono też eksperyment pokazujący, że nie można zastrzelić kogoś, kto wszedł pod wodę. Crysis też nie jest więc realistyczny – dop. Q.*

PRODUCENT: UBISOFT ROMANIA
DYSTRYBUTOR: LEM
WWW.BLAZINGANGELS2.COM
WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 1 GB
GRAFIKA: 256 MB, SM 2.0
GATUNEK: STRZELANKA
MULTIPLAYER: TAK

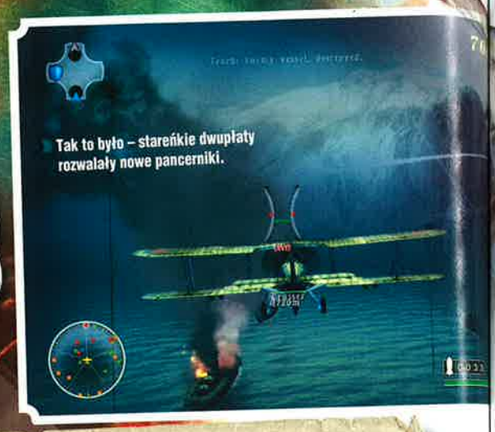
GAME PLAY

QN`IK | ANIOŁKI CHURCHILLA

# BLAZING ANGELS 2

## SECRET MISSIONS OF WWII

**Fallout kłamał. Wojna się zmienia – czasem wręcz nie do poznania. Takiego skoku, jak ten między pierwszą częścią Blazing Angels a jego sequelem, nie widziałem już od bardzo dawna. A przecież niby to ta sama wojna...**




**Podtytuł** gry, Tajne misje drugiej wojny światowej, jest tu kluczem do zagadki. Bitwa o Anglię i inne najbardziej typowe dla strzelanek misje były już poprzednio. Tym razem więc developerzy dali sobie spokój ze zbędnymi i ograniczającymi faktami, decydując się na wymyślanie wszystkiego od podszewki. Bez obaw – w Blazing Angels 2 nie latamy fioletowymi spodkami z napędem antygrawitacyjnym, ale w większości prawdziwymi maszynami (ponad 50!) na terenach znanych bardzo dobrze i dziś. Ważniejsze jest tu to, co tak naprawdę robimy.

### Jak skrzyżować trzy misje

BA2: SMoWWII to strzelanka lotnicza, a we wszystkich takich grach są mniej więcej podobne misje, dzielące się na trzy zasadnicze rodzaje. Pierwszy to typowa walka powietrzna – atakujesz tak długo, aż padniesz albo spłonie ostatni przeciwnik. Drugi to bombardowanie celów naziemnych/nawodnych – kierujesz cięższą maszyną i zrzucasz na wskazane punkty wybuchowe prezenty. Trzeci zaś polega na obronie – czyli albo eskortowaniu innych samolotów, albo dbaniu o to, by wróg nie zniszczył jakiegoś konkretnego obiektu. W tym miejscu pomysłowość 90% twórców już się kończy, a wszystkie misje są wariacjami tych trzech. Jak nietrudno się domyślić, rumuńska ekipa Ubisoftu znacząco odstaje od sztampowej konkurencji.

**Jeśli lubisz wznieść się nad ziemię i brać udział w wielkich bataliach i małych pojedynkach – nic lepszego nie znajdziesz.**

**Rodzajów zadań, jakie przyjdzie nam wykonywać, jest około 18 – czyli tyle, ile samych misji.** Oczywiście wśród nich znajdą się wszystkie wyżej wymienione, jednak nie zdarza się dwa razy to samo, autorzy stale i wciąż czymś starają się gracza zaskoczyć, najczęściej zresztą bardzo skutecznie. Weźmy choćby zadanie, które zaczyna się od treningowego lotu lekkim samolocikiem. Akcja ma miejsce w lokacji pełnej lodowców. Pierwsze zadanie to przetestowanie nowej broni – błysku, który zupełnie oślepia znajdujących się na ogonie przeciwników. Na początku używasz sprzętu na koledze, później on na tobie (świetny efekt, swoją drogą) – i tak sobie radośnie spędzasz czas, aż otrzymujesz informację, że gdzieś nieopodal znajduje się uszkodzony przyjacielski okręt podwodny.

Kontakt jest tylko radiowy, a bateria nadająca sygnał coraz słabsza, musisz się więc spieszyć. By w ogóle cokolwiek odbierać, trzeba się zniżyć blisko do poziomu wody, następnie lawirować między bryłami lodu i szukać. Gdy po kilku nieudanych próbach udaje się znaleźć rozbitków, okazuje się, że na podniszczony okręt dybie cała eskadra wrogich myśliwców. Nie byłoby problemu, gdyby nie to, że twój samolot nie jest wyposażony w żadne działko – jedynie kilka sztuk eksperymentalnej broni. Zabawa polega więc na tym, by wmanewrować przeciwnika między lodowce i w odpowiednim momencie użyć oślepienia – przy dobrze dobranym czasie Niemcy rozbiją się jeden po drugim, a ty poczujesz się jak as przestworzy (patrz: gameplay na DVD).

**O misjach z Blazing Angels 2 można opowiadać jak o dobrych filmach akcji,**

**bo ich zróżnicowanie i radość płynąca z zaliczania kolejnych zleceń są ogromne.** Nawet pierwsze zadanie, które pełni funkcję treningu, jest bardzo dobrze pomyślane. Grę zaczynasz nie jako żółtodziób, a całkiem doświadczony pilot, któremu zlecane są cele najtajniejsze i wymagające dużej wprawy i dyskrecji. Sam początek to jednak popisy i akrobacje ku uciesze gawiedzi. Masz zebrać 10 znaczków. Część z nich jest wysoko w powietrzu, inne są poukrywane nad budynkami czy też... pod mostami. Od samego początku więc gra wymaga niemałej sprawności, choć nie można powiedzieć, aby przelecenie między budynkami czy zmieszczenie się w ciasnym przesmyku wymagało nie wiadomo jakiej precyzji. Nie wiem, jak autorzy tego dokonali, ale dużo niesamowitych akrobacji jesteś tu w stanie zrobić stosunkowo łatwo.

### Szanuj prestiż

Zbieranie tych znaczków jest o tyle istotne, że później pojawiają się one również w samych misjach. Jeśli nie masz ochoty, nie musisz się nimi przejmować, ale warto się czasem po nie schylić. Ich odnajdywanie ułatwia radar, a każdy zebrany oznacza dodatkową – i całkiem sporą – liczbę punktów prestiżu. Te ostatnie zbierać trzeba, gdyż są potrzebne do dokonywania zakupów po misji. Im więcej skutecznych akcji przeprowadzisz podczas niej, tym oczywiście lepiej i łatwiej będzie w kolejnej. Wybór dodatków jest bowiem całkiem spory – możesz np. spowolnić swoją maszynę (wbrew pozorom, warto – celowanie do obiektów naziemnych jest nieporównywalnie łatwiejsze), wzmocnić opancerzenie, zwiększyć ładowność, usprawnić moc pocisków itp. Raz kupiony bonus działa w każdej maszynie, za jakiej sterami siądziesz – nie ma więc obaw, że dokupisz coś do bombowca, z którego skorzystasz tylko dwa razy przez całą grę.

Niektóre z dodatków są bardziej potrzebne wówczas, gdy korzystasz z modelu lotu nazwanego szumnie „symulacyjnym". W praktyce oznacza to, że nie możesz lecieć pionowo w górę, a przy ciągłym hamowaniu silnik może zgasnąć. Ergo: wciąż do realizmu grze bardzo daleko, ale ambitniejsi gracze zawsze mają możliwość choćby w ten sposób ustawienia sobie wyżej poziomu trudności. Ten jednak pomyślany został całkiem dobrze. Dostarcza wielu całkiem poważnych wyzwań, a poziom trudności nie rośnie liniowo, co akurat bardzo mi się podoba. Czasem między poważnymi i bardzo wymagającymi zadaniami zdarza się jakieś spokojniejsze, w sam raz po to, by móc odsapnąć.

### Czas na zgrzyty

Tu przy okazji po raz pierwszy jestem zmuszony przerwać ten ciąg zachwytów. **Chyba największym problemem Blazing Angels 2 jest system save'ów.** Jeśli nie chcesz tracić postępów w grze, możesz sobie zrobić przerwę tylko po zakończeniu całej misji. Te nie są może teoretycznie długie – każdą z 18 można ukończyć w kilkanaście minut – ale w praktyce rzadko kiedy się zdarzy, że uda ci się wypełnić wszystkie cele za pierwszym podejściem. Momentami będzie ich nawet... kilkadziesiąt, tym bardziej że system checkpointów pomyślany został... Nie, co ja piszę: w ogóle nie został pomyślany.

Tak naprawdę w niektórych misjach punkty zapisu musiałyby być co chwilę, żeby nie powodować irytacji. Szczególnie zdenerwowało mnie zadanie, w którym musiałem przeprowadzać panią szpieg przez ulice Paryża. Początek to sama radość – „skradanka" polegająca na tym, by zestrzelić dziesięć patrolujących wrogich samolotów, i robić to jednocześnie po kryjomu, daleko od wzroku przeciwnika (inna sprawa, że realizm tej misji jest mniej więcej taki jak gry Snoopy vs. The Red Baron). Po wykonaniu tego zadania (co trwa kilka minut) następuje checkpoint. Dalej zaczyna się najgorsze – eskortowanie samochodu. Na jego drodze stoi bardzo wiele wieżyczek i innych przeszkód, które trzeba usunąć – niby nic skomplikowanego, ale śmiganie szybkim samolotem w wąskich ulicach to zadanie co najmniej karkołomne i kończące się w znakomitej większości przypadków efektowną eksplozją.

Wszystko jest oczywiście do przejścia, ale... po co wkurzać graczy? Tym bardziej że jeśli bym chciał odpocząć od gry jakiś czas, musiałbym ponownie przechodzić całe zadanie od początku, co jest średnio atrakcyjnym pomysłem. Na szczęście już po ukończeniu misji – choćby przyszło nad tym spędzić dwie godziny – zapomina się

### Pomocnicy

W większości misji nie jesteś sam na placu boju, wspierają cię koledzy z eskadry. Możesz im w ograniczonym zakresie wydawać polecenia – i naprawdę warto to robić. Punkty prestiżu za wszelkie zestrzelone przez nich samoloty idą na twoje konto, podobnie jak np. dodatkowa amunicja. Dobrym pomysłem jest też zlecenie im – o ile to możliwe – zniszczenie szczególnie trudno dostępnych celów (np. grupy czołgów w ciasnej ulicy). O dziwo, AI jest bardzo zręczne i radzi sobie z tego typu poleceniami szybko i sprawnie.

BLAZING ANGELS 2: SECRET...

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

**PODSUMOWANIE**

- ⊕ boska grafika
- ⊕ miasta
- ⊕ zróżnicowanie misji
- ⊕ długa kampania
- ⊕ multiplayer
- ⊖ niekiedy poziom trudności
- ⊖ dziwnie umiejscowione checkpointy
- ⊖ kilka drobnych niedoróbek

od razu o wszystkim, co było złe, zaś w pamięci zostają tylko niesamowite dokonania w powietrzu i tony satysfakcji z dobrze wykonanego zadania.

Niestety lista niedociągnięć nie kończy się na nieudanym systemie zapisu. Problemy są także z kilkoma drobnostkami, które – zwłaszcza na początku – nieco psują zabawę. Przede wszystkim **każda misja ładuje się niezrozumiale długo**, przynajmniej jak na dzisiejsze standardy (minuta bezczynnego siedzenia przed ekranem? No jak to tak?). **Odrobinę też zawodzi sterowanie i nawigowanie po menu**, które nie jest superintuicyjne. Na plus zaliczyć mogę za to fakt, że nie byłem zmuszony do korzystania z pada – klawiatura spisała się wystarczająco dobrze. Co ważne – ona sama, bowiem obsługa myszki jest słaba i nieintuicyjna. Dwa czy trzy razy zdarzyła mi się też sytuacja, w której gra straciła kontakt z klawiaturą, jednak po kilku restartach misji wszystko wracało do normy.

### Oprawa jak z Google'a

To już wszystkie wady, jakimi warto się zajmować. Jedną z nich jestem nawet od razu w stanie usprawiedliwić i wybaczyć – długie ładowanie być może bierze się stąd, że **lokacje w Blazing Angels 2 są bardzo szczegółowe i obszerne**. Jeśli nie będziesz bardzo chciał, prawdopodobnie nawet nie zauważysz „niewidzialnych ścian" – te pojawiają się dopiero wówczas, gdy naprawdę długo lecisz z dala od centrum wydarzeń, a i sposób nawracania gracza na właściwą drogę nie jest wcale zły.

Z drugiej strony – jeśli masz np. znajomych na przedmieściach Rzymu lub Paryża, pewnie będziesz chciał szukać ich mieszkania – wtedy możesz zapędzić się za daleko. Aż się bowiem prosi o to, żeby sobie spędzać czas w powietrzu i doceniać pracę grafików i projektantów, którzy niemal idealnie przenieśli plany miast do gry. Oczywiście nie ma tu realizmu w stylu Google Maps, ale zwiedzanie Paryża jest naprawdę możliwe – od Luwru do wieży Eiffela, później Polami Elizejskimi do Łuku Triumfalnego – w cenie gry dostajesz jednocześnie sporo wycieczek krajoznawczych, z dodatkową możliwością niszczenia niektórych budynków! Fajowo, nie?

Walki w powietrzu ze znajomymi są tym, co tygrysy, psy i inne zwierzęta lubią najbardziej. Dodatkowo gra oferuje tryb wieloosobowy tak za pośrednictwem Internetu, jak i sieci lokalnej. Szkoda tylko, że trybów jest mniej niż w edycji gry na PS3 (patrz ramka), ale cóż – i tak nie mamy powodów do narzekań.

**Sekrety drugiej wojny światowej to gra znakomita, zostawiająca konkurencję daleko w tyle.** Jeśli tylko lubisz wznieść się nad ziemię i brać udział tak w wielkich bataliach, jak i małych pojedynkach – nic lepszego na PC teraz nie znajdziesz. Prawdziwy – nomen omen – odlot. **CDA**

### Wojna, wojna nigdy się nie kończy!

Choć gra na pewno dostarczy zabawy na kilka długich godzin, kiedyś wreszcie się skończy. Można wówczas szlifować własne wyniki, stale je poprawiając, ale to na dłuższą metę nie daje już takiej frajdy jak na początku. Dla ludzi, którzy poznali grę od podszewki, zostaje już tylko (choć w tym przypadku bardziej pasuje słowo „aż") multiplayer.

**Sekrety drugiej wojny światowej to gra znakomita, zostawiająca konkurencję daleko w tyle.**

#### Nutka zazdrości

Blazing Angels 2 wyjdzie na wszystkie liczące się obecnie platformy, ale najlepsza wersja trafi na konsolę PS3. Przede wszystkim w trybie multi poza standardowym CTF-em, deathmatchem itp. dochodzi jeszcze nowa zabawa – wyścig z przeszkodami. Posiadaczy konsoli Sony ucieszy także pewnie możliwość wykorzystania potencjału pada Sixaxis – ponoć samolotem można sterować wychylając urządzenie.




# GROM NIE NEGOCJUJE Z TERRORYSTAMI

# TERRORIST TAKEDOWN 2

Trwa wojna z terroryzmem. Nasilają się akty przemocy. Porywanych jest coraz więcej osób. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom, rząd rozpoczyna negocjacje w sprawie uwolnienia zakładników. Jednocześnie wysyła jednostkę specjalną GROM na wypadek, gdyby rozmowy zbytnio się przeciągały…

- Znakomite AI przeciwników oraz rewelacyjna fizyka gry, oparta na silniku Havok
- Dynamiczne oświetlenie i imponujące efekty specjalne dzięki silnikowi Jupiter EX
- Multiplayer: starcia między oddziałami specjalnymi różnych krajów i terrorystami!
- Zróżnicowane tereny działań: pustynia, góry oraz arabskie miasta i bazary

EX Jupiter | POWERED BY gamespy | POLSKA WERSJA JĘZYKOWA | City Interactive | PC HIT | TYLKO 19,99 zł

www.city-interactive.com

OD 4 GRUDNIA W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

© 2007 City Interactive S.A. all rights reserved. Published by City Interactive SA. Terrorist Takedown 2 is a trademark of City Interactive S.A. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc.

- PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.WORLDINCONFLICT.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2,2 GHZ
- RAM: 512 MB/1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: TAK

GEM | SER, PIEPRZ SIĘ!

# WORLD IN CONFLICT PL

**Nie lubię spolszczeń gier. Naturalnie rozumiem ich funkcję i dopuszczam te kinowe, tj. napisy. Nie pojmuję jednak, i pewnie nigdy nie zrozumiem, po co silić się na dużo droższe (w produkcji) i z reguły dużo słabsze spolszczenia pełne...**

**Nie da się** przecież ukryć, że polscy wydawcy zagranicznych hitów zwykle nie mają szans, by zrobić coś równie dobrego jak w oryginale. Nie pozwolą im na to koszta. Nie da się już po prostu wynająć na dwa dni studia dla paru aktorów i sensownie podmienić masę dialogów. Zwłaszcza gdy audio w oryginale stanowi tak ważną część całościowego doświadczenia jak w World in Conflict. **Przez to gra, która w wersji angielskiej przypomina wysokobudżetowy film, w wersji polskiej niestety na powrót staje się tylko grą.** Różnica wyczuwalna jest szczególnie w trakcie fabularnych przerywników filmowych – wtedy dopiero pojąć można różnicę i wielkość straty.

To jednak tylko początek wyliczanki zarzutów, jakie stawiać można polskiej wersji językowej World in Conflict. Nawet fakt, że jej twórcy stali na z góry straconej pozycji nie uzasadnia bowiem pojawiających się... rozbieżności w tłumaczeniu, przez co np. *„King Dome Stadium"* w Seattle tłumaczony bywa bezensownie jako *„Stadion królestwo"*. Ponadto widać wyraźnie różnice pomiędzy tym, co my czytamy na ekranie i tym, co czytają lektorzy. Tu przykłady można by mnożyć bez końca. Najbardziej wyrazistym jest jednak chyba ten, w którym zbuntowany szeregowy mówi do Bannona *„Ser, pieprz się!"*, podczas gdy my widzimy *„Sir, chrzanię pana!"*. Lepszego dowodu na istnienie dwóch różnych skryptów nie trzeba.

Do tego zaś mamy jeszcze lektorów, ich głosy i manieryzmy. Naturalnie wśród zaangażowanych do odegrania ról bohaterów World in Conflict zdarzają się i lepsi, i gorsi. Do tych ostatnich jednak niestety należy także polski Bannon – jedna z głównych postaci w grze. Przy okazji dlaczego mówi on *„parymetr"*, podczas gdy w istocie jest to *„perymetr"*? Dziwna jest też niekonsekwencja w wojskowej terminologii. Skąd właściwie wzięło się to „sir", podczas gdy wszystko inne jest po polsku? Ponadto dlaczego raz jest *„humwi"*, a raz *„hamwi"*? Albo *„Łoszyngton"* i *„Waszyngton"*?

Zgoda, wszystkie te zarzuty rozpatrywane pojedynczo to faktycznie rzeczy bez znaczenia. Działając razem jednak wywołują efekt lawiny i mają poważny wpływ na ocenę całości. W moim przypadku zburzyły iluzję filmowości przedstawionego konfliktu i odebrały chęć skończenia gry, na którą czekałem przez ostatnie dwa lata. A to trochę za duża cena za trochę niższą cenę trochę droższej w produkcji pełnej polskiej wersji językowej... **|CDA|**

OCENA 6

PODSUMOWANIE

- tańszy WiC
- kompatybilność z oryginałem
- polskie napisy (mimo wszystko)
- polscy lektorzy
- rozbieżności w skryptach
- zabrakło filmowości...

OCENA GRY: 9 :*

- PRODUCENT: CD PROJEKT RED
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 199,90 ZŁ
- WWW.THEWITCHER.COM

CORMAC | K-OLE!-KCJONERSKA WERSJA!

Zawiera: grę Wiedźmin, artbook, bestiariusz, instrukcję, poradnik, opowiadanie „Wiedźmin", dwustronną mapę, ścieżkę dźwiękową na CD, dodatkowy dysk z materiałami wideo, medalion wiedźmiński, koszulkę i naklejkę z logo gry, promocyjną grę karcianą Wiedźmin.

# WIEDŹMIN

## EDYCJA KOLEKCJONERSKA

**Opad szczęki – taka była moja reakcja, gdy trafiła do mnie edycja kolekcjonerska naszego rodzimego hitu.**

**Ludzie** z CDP powtarzali, że wyjątkowość polskiego wydania gry jest dla nich bardzo ważna, ale... to jest po prostu niesamowite! Całość waży 4 kg, a wielkie pudło z grubego, miejscowo lakierowanego kartonu kryje w wyłożonym pluszem wnętrzu niezwykłe rarytasy. Po jego otwarciu okazuje się, że za niebagatelną wagę w znacznym stopniu odpowiadają **dwa piękne albumy w twardej oprawie**, formatu nieco większego niż A4, drukowane w pełnym kolorze na kredowym papierze. Bestiariusz ma nieco ponad 100 stron, zaś artbook ponad 200. Ten drugi jest szczególnie interesujący, jako że kompleksowo przedstawia kulisy prac nad graficzną stroną gry (poszczególnymi lokacjami, postaciami, filmami itp.). **Niestety nie ustrzeżono się w tych książkach wpadek redaktorskich** (np. dość częstych literówek). Wielka szkoda, bo skoro już CDP postanowił wydać coś tak wspaniałego, mógł się postarać o zapięcie wszystkiego na ostatni guzik, także warstwy tekstowej albumów.

Kolejnym ważnym elementem jest karcianka ozdobiona grafikami z gry (55 kart). Nie należy mylić jej ze sprzedawanym osobno Wiedźminem: Przygodową Grą Karcianą – to zupełnie co innego.

Również wiedźmiński medalion/breloczek robi świetne wrażenie. Przyznam, że spodziewałem się taniochy, a tymczasem okazało się, że jest zaskakująco ciężki i wykonany niezwykle starannie – sprawia wrażenie niezniszczalnego. Naprawdę efektowny gadżet, współczuję jednak każdemu, kto się na niego przewróci lub na nim usiądzie – jest to taki sam kolczasty wilczy wisior, jaki nosi w grze Geralt. Naklejka z kolei jest taka sama, jaką daliśmy wam miesiąc temu w CDA (ale bez naszego logo). Wspomnę jeszcze, że koszulka jest bardzo dobra jakościowo.

Reszta elementów jest taka jak w podstawowym wydaniu gry (które samo w sobie robi wielkie wrażenie i mogłoby spokojnie być edycją specjalną jakiegoś innego hitu). Patrząc na Wiedźmina EK nie mogę wyjść z podziwu. **CDP przebiło w dwójnasób wszystkie edycje specjalne, jakie do tej pory miałem w rękach.** Gothic 3 i Fable w efektownych pudłach-księgach wydają się przy tym cudzie zwyczajnie przeciętne. Jeśli masz możliwość kupienia tego zestawu, ale się wahasz – bierz koniecznie! Gdybyśmy wystawiali w tym dziale oceny, byłoby 10/10.

PS Więcej o perypetiach związanych z tą edycją przeczytasz na s.132. |CDA|

# GRA NUMERU 12/2007

## W konkursie do wygrania

**Alibi**
Głośnik komputerowy ze zintegrowaną kamerą internetową i mikrofonem.

**Vase**
Wyjątkowy, dwudrożny, szerokopasmowy głośnik komputerowy z systemem dźwięku przestrzennego.

**Toastit**
Czytnik kart 7 w 1, w którym nacisk położono na najlepszą jakość podzespołów i ciekawy wygląd.

**By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:**
**Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?**
**A. 10 B. 19 C. 44**

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **30.12.2007** r.

SPIS GIER

01 Blazing Angels 2
02 Call of Duty 4: Modern Warfare
03 Crysis
04 Gears of War
05 Hellgate: London
06 Kane & Lynch: Dead Men
07 Need for Speed ProStreet
08 TimeShift
09 Unreal Tournament III
10 World in Conflict PL

**Grą numeru 10/2007 został BioShock**
**Nagrody, głośniki ufundowane przez firmę Boyną, otrzymują: Piotr Karwalski, Bobolice; Michał Gołda, Kielce; Jakub Chamiak, Warszawa. Gratulujemy!**


Half-Life® 2 Episode Two
Wszystkie części Half-Life 2: Half-Life 2 Episodes One & Two.

Team Fortress® 2
Team Fortress 2: Jedna z najlepszych gier sieciowych 2007 roku.

Portal™
Portal: Otwórz umysł na całkiem nową formę rozgrywki. Układanka. Akcja. Przygoda.

The Orange Box®
Pięć gier. Jedno pudełko. Pomarańczowe.

www.polska.ea.com/orangebox

Gra na PC DVD, Xbox 360 i PlayStation 3 już w sprzedaży.

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3 PC DVD-ROM VALVE

© 2007 Valve Corporation. Valve, logo Valve, Half-Life, logo Lambda, Team Fortress i Portal są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Valve Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. EA i logo EA są znakami firmowymi lub zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Logo "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" są zarejestrowanymi znakami firmowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami firmowymi grupy przedsiębiorstw Microsoft. Wszystkie pozostałe znaki firmowe, nazwy handlowe i prawa autorskie stanowią własność ich odpowiednich właścicieli. POŁĄCZENIE INTERNETOWE jest niezbędne do gry online. Gra online może nie być dostępna na wszystkich platformach sprzętowych. Przeczytaj szczegółowe informacje na pudełku. Prawa autorskie 2007. Advanced Micro Devices, Inc., logo ATI, Radeon i ich kombinacje są znakami firmowymi Advanced Micro Devices, Inc. Data wydania może się zmienić bez powiadomienia.

- PRODUCENT: WOLFGROUP
- DYSTRYBUTOR: INCAGOLD
- WWW.WOLFGROUP.DE
- WIN XP
- PROCESOR: 1,2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB, SM – BD
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | INCAGOLD ZNÓW UDERZA!

# DRACULA: THE DAYS OF GORE

**Problemy ze zmianą rozdzielczości, znikające i znów pojawiające się tekstury, broń, która sama strzela. Lekko nie będzie, myślę sobie. Rzut oka na plansze z logo wydawcy i producenta. No tak, zamieszana jest w to IncaGold. W tej sytuacji mogę tylko dziękować Bogu, że komputer nie eksplodował.**

**Zawsze** mogło być gorzej – takie słowa często padają w przypadku testowania gier lądujących w Kaszance bądź jej najbliższych okolicach. Tym razem nie padną. Uwierzcie, gorzej już być nie może. **Studio, które spłodziło ten koszmar, jest od dziś moim czarnym koniem w wyścigu o puchar „partaczy roku".** Dracula: The Days of Gore w założeniu miała zapewne przypominać budżetowy horror. Niestety ambitne plany przerosły twórców, bo ani to horror, ani nawet budżetówka. Trudno to jakkolwiek sklasyfikować, gdyż twór ten przypomina program wygenerowany automatycznie z pomocą jakiegoś Game Makera. Nie chce mi się wierzyć, że jakikolwiek człowiek z krwi i kości byłby w stanie stworzyć coś tak lipnego, nie strzelając sobie przy okazji w łeb ze wstydu.

### Droga przez mękę

Gra liczy w sumie 11 etapów. Dotrwanie chociażby do drugiego to droga przez mękę, bo poziomy, choć brzydkie i ubogie jak wynik wyborczy Samoobrony, są stosunkowo rozległe, a save'a w trakcie zrobić nie można. Albo więc przemęczysz cały poziom za jednym zamachem (co udało mi się dopiero za czwartym podejściem, bo choć niejedną kaszanę już widziałem, nawet moja cierpliwość ma granice), albo zaczynasz od początku.

Mamy bohatera, który sobie... jest. Nie wiadomo, kto to, po co i dlaczego. Żadnych animacji czy chociażby statycznej planszy z opisem fabuły. Kto by się takimi pierdołami przejmował. Gra od razu wrzuca nas na teren jakiegoś obskurnego budynku. **Osinowy kołek w charakterze broni pozwala przypuszczać, że wcielamy się w łowcę wampirów.** Nie mija 10 sekund i na horyzoncie pojawia się pierwszy maszkaron. Zaręczam, z pobratymcem Draculi to on ma niewiele wspólnego. Tragiczną, drewnianą animację tłumaczę sobie tym, że to chodzące sztywniaki, więc mają prawo się poruszać niczym zombi z grabiami w tyłku. Mózg przeżarty zapewne przez szczury, bo nieboraki gubią się nawet w linii prostej i klinują w futrynach. Na szczęście przezorni twórcy nie wsadzili im w łapy broni palnej, bo nie miałbym co robić. Wykończyliby się sami.

### Krewni i znajomi królika... znaczy się Draculi

Na każdy wystrzelony przeze mnie pocisk zostaje bonusowo wystrzelony kolejny, choć na spust naciskam tylko raz. To taki ukłon w naszą stronę, byśmy się garbu nie dorobili od noszenia nadmiaru amunicji. Uziemieni padają po kilku celnych strzałach. Ich serce zaczyna pulsować, a więc rozum podpowiada, że najwyższa pora, by skorzystać z kołka. I faktycznie, potraktowany nim niemilec rozwiewa się w powietrzu, jeśli zaś zostawimy go leżącego, po kilku sekundach wstanie i będziemy mieli dziada znowu na karku. Tym sposobem odkrywamy, że niemal każdemu przeciwnikowi w grze musimy przeprowadzić operację na otwartym sercu. Metoda ta, o ile mnie pamięć nie myli, działała raczej na wampiry, tu zaś na późniejszych etapach w podobny sposób radzimy sobie m.in. z przerośniętymi pająkami i szkieletami zakutymi w zbroję. Zabrakło tylko kosmitów, siedmiu krasnoludków i sierotki Marysi, rzucającej w naszą stronę zatrutymi jabłkami.

**Budzi grozę. W niezamierzony przez twórców sposób.**

Ale nie czepiajmy się szczegółów. Czy poza trzebieniem populacji kiepsko animowanych potworów coś jeszcze zajmuje tu nasz czas? Uwalnianie zakładników. Na mapach ukryły się bezbronne osoby. Dopiero po znalezieniu wszystkich etap zostaje zaliczony. By nie było za prosto, dostęp do pewnych sekcji i korytarzy zasłania energetyczna bariera, która znika po zebraniu znajdującego się gdzie indziej kryształu. Widzicie tu jakiś logiczny związek? Ja nie bardzo, ale kto powiedział, że ludzie tworzący najgorsze gry świata muszą przy produkcji własnych „dzieł" opierać się na zdrowym rozsądku?

A propos zdrowego rozsądku – ten podpowiada jedno: kończ waść, wstydu twórcom oszczędź. A że święta za pasem, to... dodam 1 do oceny. A co mi tam. |CDA|

OCENA 1

GRYWALNOŚĆ 0
VIDEO 1
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

- + nie skaleczyłem się kompaktem, a mogłem...
- – ...ale jakby był zatruty, to nie musiałbym już w toto grać

OVH.PL

Nie stać Cię na drogi hosting?! Dodatkowe usługi kosztują?
A może szukasz serwera bez limitów transferu i bez kosztów instalacji, z umową już od 1-go miesiąca?

Duży wybór dystrybucji Linuksa, FreeBSD, Windows, darmowa reinstalacja systemu, monitoring 24/7, wykresy MRTG, tryb netboot, zdalny reboot sprzętu, tryb rescue z panelem diagnostycznym, konsola vKVM, oraz wiele innych.

Wszystko to oferujemy w cenie serwera!

www.ovh.pl

OVH Sp. z o.o. - Pl. Powstańców Śląskich 16-18 - 53-333 Wrocław - tel. +48 71 786 07 00 - email: pomoc@ovh.pl

CYBERSTREFA

# OSTATECZNA ROZGRYWKA 2007

Powered by Komputronik

**Kolejny, trzeci już sezon polskiej ligi sportów elektronicznych Heyah Logitech Cybersport Powered by Komputronik został oficjalnie zakończony. Po sześciu miesiącach rozgrywek, przeszło 4000 rozegranych meczach, w których wzięło udział 5000 graczy i prawie 500 drużyn, wyłoniona została ścisła grupa finalistów Ligi Cybersport – 280 najlepszych polskich zawodników.**

Spotkali się oni na Wielkim Finale Heyah Logitech Cybersport „Ostateczna Rozgrywka" powered by Komputronik 27 i 28 października 2007 w warszawskim C.H. BlueCity i na tym największym polskim LANie rozegrali twarzą w twarz ostatnie, decydujące mecze o tytuły Oficjalnych Ligowych Mistrzów Polski Gier Komputerowych HLC. Dwa dni rozgrywek, 350 meczy, 5000m2 powierzchni, 255 komputerów, kilkadziesiąt konsol, ponad 7 kilometrów sieci komputerowej, dziesiątki kilowatów mocy, osiem tysięcy kibiców i pula nagród dla tych najlepszych z najlepszych cybersportowców wynosząca 150 tysięcy złotych

!!! To Wielki Finał HLC 2007 w liczbach. Gracze Ligi HLC rywalizowali w siedmiu konkurencjach: Counter-Strike 1.6, Americas Army, Warcraft III, Starcraft, Quake III, Need for Speed Carbon i Pro Evolution Soccer 6 z podziałem na Ligi Profesjonalistów, Amatorów i Open. Mistrzami Polski zostali:

- CS 1.6 – **drużyna PGSPokerstrategy.com**
- AA – **drużyna Team Conception**
- WCIII – **Przemysław 'Paladyn' Wadoń**
- SC – **Krzysztof 'Draco' Nalepka**
- QIII – **Mateusz 'Matr0x' Ożga**
- NFS – **Krzysztof 'Chris' Sojka**
- PES6 – **Łukasz 'Luki_k' Kielczyk**

Ale Heyah Logitech Cybersport „Ostateczna Rozgrywka" powered by Komputronik to nie tylko zawody sportów elektronicznych Ligi HLC. Impreza ta została nazwana przez miłośników i fascynatów gamingu „Świętem Graczy i Grania". Nie na darmo, bo atrakcji dla widzów i kibiców było mnóstwo – kilkadziesiąt turniejów dodatkowych w takie gry jak MOH, WiC, F.E.A.R., FIFA 2008, Q2, WarSow, NFS, Colin McRae Dirt, Kompania Braci, CS:Source, CS 1.6, Warcraft, Starcraft, Command&Conquer, TotalWars i wiele innych z pulą nagród 30 tysięcy złotych przyciągnęło blisko 1000 graczy.

Ci, którzy nie wystartowali w turniejach, też mieli wiele okazji, by wrócić do domu z wartościowymi upominkami – na głównej scenie przeprowadzonych zostało kilkadziesiąt konkursów z nagrodami rzędu 20.000 zł, a wśród nich Nagroda Specjalna dla Publiczności ufundowana przez Komputronik – jeden ze 100 komputerów z limitowanej edycji Ultimate Racing PC sygnowany przez Roberta Kubicę trafił w ręce 13-latka z Warszawy!

Turnieje, konkursy, rozgrywki ligowe, mecze pokazowe, spotkania i konferencje z gwiazdami e-sportu, prezentacje najnowszych gier, bolid BMW Sauber, piękne hostessy, setki stanowisk komputerowych, wiele konsol, symulatory, dziesiątki plazm, telebimy z meczami, transmisje radiowe, telewizyjne, internetowe, przekazy na żywo – nikt, czy to będąc na miejscu w BlueCity czy w domu kibicując „zdalnie" nie mógł się nudzić. Team Cybersport, wraz ze swoimi sponsorami Heyah, Logitech i Komputronik sprezentował Graczom i Kibicom event na miarę sportów XXI wieku – emocje sięgające zenitu, gorycz porażek, radość zwycięstw – taki był Finał Ligi Heyah Logitech Cybersport „Ostateczna Rozgrywka" powered by Komputronik w 2007.

A przed nami kolejny rok ze sportami elektronicznymi. Już tylko kilkanaście tygodni dzieli nas od nowego sezonu Ligi Gier Komputerowych Cybersport – Mistrzowie 2007 będą bronić swoich tytułów, a nowi pretendenci starać się wygrać drogę do podium i następnej „Ostatecznej Rozgrywki" już z datąv 2008!

# OSTATECZNA ROZGRYWKA 2007 FOTOREPORTAŻ

A to dopiero początek...

Frekfencja dopisała..

Robota się palita w rękach

Carmac & Cycu - bez komentarza ;P

Koncentracja i pełne skupienie...

Będzie co wspominać...

Szczęściarz!!!

Było na co popatrzeć!

WWW.CYBERSPORT.PL

# Życie w Sieci

**Witajcie! Święta nie tylko w supermarketach, ale i w MMO (w ostateczności także w domach), dlatego dzisiaj o eventach „okolicznościowych”.**

MONKOFWAR | DRUGIE ŻYCIE

# EVENTY, CZ. I

**Główny** cel Złych Ludzi zwanych potocznie Twórcami MMO? Oczywiście zrobienie wszystkiego, by nas, biednych i prostych graczy, zmienić w „no-life'ów” dzielących czas w świecie realnym i ich grze w stosunku minimum 1:1. Jedną z metod Złych Ludzi do tego prowadzących są *„seasonal events”* – rozmaite festiwale przeprowadzane w okresie świąt. Eventy takie pozwalają graczom na uciszenie sumienia: gdy troskliwa matula dzwoni z pytaniem: „Wacusiu, co robisz w te święta?”, możemy śmiało odpowiedzieć „spędzam je ze znajomymi” (czyt. „od 12 godzin farmię z innymi geekami bombki na Elder Berserking Reindeerach”).

Boże Narodzenie w EverQuest II...

Pierwszą z charakterystycznych cech eventów jest z reguły zmiana krajobrazu, obejmująca zasięgiem albo tylko pojedyncze miasta, albo przejawiająca się we wszystkich niemal zakątkach świata gry. Forteca na środku pustyni pokrywa się śniegiem i iglakami rozmaitymi, mhroczne nekhropolie toną pod nawałem dziurawych dyń i serpentyn, a na dnie lochu oprócz smoka czekają na nas legiony krwiożerczych cherubinków przeprowadzających naloty dywanowe z użyciem Wściekłe Różowych Serduszek Zagłady. Podobnie jest z NPC-ami – każdy event to zawsze wysyp „klimatycznych” handlarzy wciskających nam okolicznościowy kiczem Brewfestu – krasnoludzice idealnie sprawdzają się w roli niemieckich Helg...

PS Fakt istnienia (eventów w) MMO został dostrzeżony nawet w polskiej TV! Rok temu do „Teleexpressu” wrzucono krótki materiał o „świętach w Azerof”. Inna rzecz, że tłem dla tych słów był filmik z... Guild Wars. :)

PPS Dokończenie tematu (eventy tzw. inne) za miesiąc. **|CDA|**

...Halloween w Guild Wars...

...i Walentynki w World of Warcraft. ;)

chłam: krasnoludów przebranych za Świętych Mikołajów z Toporami bądź niesamowicie apetycznych (a do tego opuszczonych! – ang. „Forsaken”) panienek, kuszących przechodniów swoimi walentynkowymi perfumami oraz równie zachęcającym zapaszkiem rozkładającego się ciała (patrz: WoW).

**Eventy w MMO to okazja do zdobycia szeregu unikalnych przedmiotów** – chyba największą popularnością cieszą się wszędzie „świąteczne” nakrycia głowy i inne kostiumy, choć często spotyka się również rozmaite eliksiry (nierzadko z procentami) czy specjalne wersje broni (nie ma to, jak rozwalić komuś łeb czekoladowym mieczem). Na czas eventów twórcy wprowadzają również tymczasowe questy czy minigierki (gry losowe, wyścigi itd.). Mimo że eventy mają na celu głównie dobrą zabawę, bywa i tak, że przedsiębiorczy gracze mogą się na nich naprawdę nieźle obłowić – vide Guild Wars...

**Najpowszechniejsze w MMO są eventy bożonarodzeniowe** (łączone na ogół z Nowym Rokiem), popularne są również festyny powiązane z Halloween czy Walentynkami – liczy się po prostu to, co w „normalnym świecie” jest odpowiednio, ekhm, komercyjne. Pozostałe eventy zachowujące opisaną tu formułę to już często wymysły własne twórców (mające budować „lore”), choć np. w MU i Knight Online obchodzi się amerykański Dzień Niepodległości, zaś początek października upływa w WoW pod znakiem Brewfestu – krasnoludzice idealnie sprawdzają się w roli niemieckich Helg...

## LAG NEWS

**P2P** (pay to play) – gry płatne

**F2P** (free to play) – gry bezpłatne

**P2P** Oj, niepocieszeni są fani Młotka Wojennego Na Sznurku (Warhammer Online)... Wszystko dlatego, że po raz kolejny premiera wyczekiwanej przez nich gry została przełożona. Według najnowszych informacji, Stary Świat przyjdzie nam zwiedzić w drugim kwartale przyszłego roku.

www.warhammeronline.com

**P2P** LotRO nie pozostaje w tyle i wciąż depcze po piętach WoW – nie dość, że dziecko Turbine Ent. zostało ostatnio wyróżnione Złotym Dzojstikiem (najlepsza gra PC 2007), to jeszcze najnowszy update – Book 11 – wprowadził do Śródziemia m.in. prywatne domostwa dla graczy. A przypomnijmy, że to właśnie możliwość posiadania własnego barłogu była (jest?) jedną z przyczyn tak długotrwałej popularności UO!

www.lotro.com

**F2P** NCSoft podjął decyzję o wprowadzeniu systemu reklam „wewnątrzgrowych” do swoich dwóch darmowych MMO: Dungeon Runners i będącego jeszcze w fazie produkcji Exteela. Oby uchroniło je to przed losem kolejnych zamykanych sieciówek (ostatnio spotkało to chociażby Dreamlords).

www.plaync.com

## W co (nie) grać?

**Rappelz**
**www.rappelz.gpotato.com**

Pewnego razu była sobie... para bogów, kierująca porządkiem na świecie. Z czasem bogowie ci doszli do mądrego wniosku, że rodzaj ludzki (Gaia) jest zbyt słaby, by samodzielnie rozwinąć cywilizację. Zesłali więc ludziom pomocników – reprezentujących światłość Deva oraz powiązanych z mrokiem Asura. Wszystko szło jak należy do czasu, gdy pewna zła Wiedźma poczęła szerzyć swoje herezje, siać chaos etc. Zjednoczone siły wszystkich trzech ras zdołały w końcu pozbyć się babsztyla, teraz jednak jej kult znów zaczął przybierać na sile...

Rappelz to osadzony w świecie fantasy MMORPG autorstwa Gala-Net, którego głównym celem jest (jak to z reguły w darmówkach bywa) grind – tłuczenie niezliczonej liczby przeciwników celem awansowania na wyższy level (chociaż czy w WoW jest inaczej?). ;) Gra należy do sieci GPotato: jedno konto w serwisie wystarcza do pykania we wszystkie oferowane tam produkcje, bez żadnych dodatkowych formalności.

Design świata przyciąga oko – odbijające słońce wody zatoki, falujące, smagane wiatrem łąki czy rosnące z każdym krokiem wrota najbliższego obozu od razu wywołują bardzo pozytywne wrażenia estetyczne. Niestety, całość świata złożona jest „bryłowo”, przez co by dostać się w niektóre miejsca, trzeba się naprawdę nieźle nabiegać (bo cholernego płotka nie przeskoczysz) – całe szczęście, że towarzyszą nam tak piękne krajobrazy. Z samymi postaciami jest już nieco gorzej, bo – mimo ładnego, doprawionego mangowymi proporcjami wyglądu – ich animacje kuleją i bohaterowie poruszają się, delikatnie mówiąc, drętwo.

Po wstępie fabularnym nietrudno odgadnąć, że do wyboru oddano nam trzy rasy – to raczej niewiele w porównaniu z konkurencją. Klasowo dzielą się one na wojowników, czarowników oraz summonerów, z czasem rozwijając się w unikalny dla swojej rasy sposób. Gra poszczególnymi frakcjami znacząco różni się od siebie, warto więc prześledzić typowe dla danej rasy czynniki i umiejętności.

Nelly, za tobą stoi jakiś wielki kaczor!

Mimo że Rappelz oferuje tylko grind (przybrany dla pozoru w questy i „podpudrowany” jakąś tam fabułą), gra od samego początku uczy nas kooperacji z innymi graczami. Choć do współpracy drużyn rodem z Guild Wars wciąż jeszcze daleko, jest to jednak krok w dobrym kierunku – zwłaszcza że frajda z teamowania pozwala nieco ukryć braki w wyposażeniu. Tak broni, jak i zbroi jest w grze niestety niewiele, przez co stosunkowo często spotyka się identyczne postacie.

Podsumowując – zaserwowano nam całkiem łakomy kąsek. Mimo że z płatnymi produkcjami konkurencji nie może się równać na żadnym polu, pośród gier darmowych („for life”, jak twierdzą twórcy) Rappelz zdecydowanie gra w pierwszej lidze. ***[sleeskee]***

*Od Monka: Ja ze swojej strony dodam jeszcze, że na uwagę niewątpliwie zasługuje obecny w grze całkiem rozbudowany system petów. A poza tym... czy Asura to nie takie małe, słodziuchne misie-patysie z GWEN? ;)*



ANIME GATE
Mroczny cyberpunk SF, który wstrząśnie twoją wyobraźnią
DVD VIDEO
Ergo Proxy
03: ODCINKI 18-23
INTERIA.PL merlin.pl Kazimierska VISION

**Po czym najprościej poznać, że gra jest dobra? Dooma nie odkryję, ale... wystarczy popatrzeć na liczbę dodatków. Jak coś jest niezłe, mutuje w kilka oficjalnych uzupełnień. A nieliczne tytuły, te z najwyższej półki, obrastają dodatkowo w mody robione przez fanów.**

GREGORIUS | Z MODAMI NA „TY"

**ZAPOWIEDŹ**
WYMAGANIA: HALF-LIFE 2
INTERNET: HTTP://DINOINSTINCT.HL2FILES.COM

# Dino Instinct

**Prehistoryczne gadziny gościły już w wielu tytułach, jednak na palcach jednej ręki można chyba policzyć gry, w których dane nam było wcielać się w takowego dinozaura. Jeden z powstających modów do drugiej odsłony Half-Life'a ma szansę nieco zmienić te proporcje.**

**Sam pomysł** wydaje się dość nowatorski, jednak jeśli pamiętasz grę Primal Rage z automatów, poczujesz się trochę jak w domu. O ile jednak tam jaszczury stawały naprzeciw siebie w klasycznej nawalance, tutaj będziesz miał do czynienia z... drużynową rzeźnią!

### Jurassic Frag

W grze po sieci zawodnicy mają być podzieleni na dwie drużyny, w których znajdą się odpowiednio dinozaury roślinożerne oraz mięsożerne. Zadaniem każdego teamu, rzecz jasna, poza upuszczaniem gadziej krwi na paprocie czy inny potencjalny węgiel, będzie wykonywanie różnych zadań – zależnie od typu rozgrywki. Niestety o tych ostatnich póki co nic nie wiadomo.

Twórcy jednak ujawnili nieco więcej o samych protoplastach smoka wawelskiego. Otóż w trakcie zabawy każdy z graczy będzie skrzętnie zbierał punkty doświadczenia, które mogą zostać następnie wydane na liczne bonusy zwiększające moliwości prowadzonego gada. Jak widać, przypomina to bardzo system zastosowany w Counter-Strike'u – tym bardziej że po każdym respawnie nic nie będzie stało na przeszkodzie, aby szybko przeskoczyć z ciała lichego herrarazaurusa do śmiertelnie groźnego raptora czy nawet tyranozaura, jeśli tylko wystarczy zgromadzonych wcześniej funduszy.

### Ostatni dinozaur

Prócz dziesięciu gatunków w grze wieloosobowej, mogą się pojawić inne, w sumie nawet do 25 różnych dinozaurów. Te ostatnie jednak najprawdopodobniej spotkać będzie można w trybie single, który obecnie jest jedynie w planach. Jeśli się mimo wszystko pojawi, najprawdopodobniej również z udziałem ludzi. Nie sprecyzowano, czy homo sapiens będą aktywną stroną konfliktu, czy też raczej wystąpią w charakterze zakąski.

Trójca mięsna: tyran, raptor i herra.

**Póki co ukończona jest spora część pracy programistów oraz przeszło połowa modeli i map do multiplaya**. Data premiery nie jest jeszcze znana, twórcy jednak obiecują, że dużo wcześniej pojawi się wersja beta, którą każdy będzie się mógł pobawić w domowym zaciszu. ▪ **Gregorius**

**BETA**
WYMAGANIA: QUAKE 4 V. 1.3 LUB 1.4.2 + HARDQORE 1.4.2 MANUAL PATCH
INTERNET: WWW.HARDQORE.PLANETQUAKE.GAMESPY.COM

# HardQore

**Najnowszy Quake scrollowaną strzelanką? Pomysł wydaje się równie absurdalny, co kanapka z szynką i czekoladą, przepijana na dodatek sokiem z grejpfrutów... Ale – wbrew pozorom – chyba się sprawdzi!**

**Początkowo** byłem wobec tego modu nastawiony dość sceptycznie. Bo niby czym on właściwie jest? Ot, taka udziwniona strzelanka-platformówka. Gdy jednak ujrzałem go na własne oczy... **Bomba! Grafika i klimat Quake'a oraz zasady prosto z niezapomnianych automatów do gry** – tak można najtrafniej określić charakter HardQore.

### Oby do przodu

Niewątpliwie największą zmianą w stosunku do podstawki jest porzucenie perspektywy pierwszej osoby. Trochę dziwnie się poczułem, zobaczywszy po raz pierwszy w centralnej części ekranu zamiast celownika całą postać mego bohatera, i to na dodatek stojącą bokiem! Zaskoczenie minęło jednak dość szybko – wraz z ciałem pierwszego zabitego Strogga. Tu nie ma czasu na zbędne myślenie! Biegniesz w prawo i kolejnymi seriami kosisz hordy przeciwników! Czysta słodycz!

Udostępniona do testów wersja beta zawiera dwie misje: pierwsza, na końcu której czeka dorodne bydlę do ukatrupienia, oraz druga, niestety nieukończona. Obie różnią się nie tylko wyglądem i wrogami, ale również głównym bohaterem: raz grasz zaprawionym w bojach wojakiem, raz twardą jak podeszwy Małysza dziewoją. Wrażenia jak najbardziej pozytywne, tyle tylko, że zdecydowanie za mało – zabawy jest póki co raptem na około pół godziny.

### Czekamy, żołnierzu!

Mimo dość trywialnych założeń i pozornej skromności, **HardQore wykorzystuje cały potencjał silnika id Software** – i to widać! Bardzo ładne efekty wybuchów, płomieni oraz ciekawie wyglądająca fizyka – te elementy na pewno znasz z czwartej części Quake'a. Tutaj występują w niezmienionej niemal formie – jedyną różnicą jest ich dopasowanie do zastosowanej konwencji.

Błędów zbyt wiele w HardQore nie ma, ot, czasem coś przeniknie przez podłogę lub jakaś tekstura leży niezbyt dokładnie. Najpoważniejszym niedociągnięciem jest chyba wada konstrukcyjna jednej z plansz, na której można na dobre utknąć przez windę. Poza tym brakowało mi opcji wycofywania się i strzelania jednocześnie. Gdy tylko chłopaki poprawią te niedociągnięcia i dorobią nowe levele, czeka nas kawał solidnego mięcha, gwarantuję! ▪ **Gregorius**

Uwaga! Śliskо!


Wszyscy fachowcy są w Londynie, to i partacze znajdą robotę przy malowaniu.

**Czasem** zwyczajni gracze potrafią chałupniczymi metodami stworzyć nakładkę, która innowacyjnością pozostawi daleko w tyle pierwowzór. Zupełnie nowe spojrzenie na grę, dodatkowe zasady, zakręcone zadania, a najczęściej całkowicie nowa, niewiele mająca wspólnego z oryginałem produkcja – to częste zjawisko wśród takich udoskonaleń.

Wystarczy pomysł, trochę zaangażowania oraz umiejętności i na światło dzienne wychodzi coś niepowtarzalnego – program, który sprawia, że producenci zielenieją z zazdrości niczym działka emeryta na wiosnę, a ty po raz kolejny sięgasz po tytuł, zdawałoby się, znany już na wskroś (producenci modów trafiają zaś często do wielkich firm produkujących gry...).

### Witaj w nowej bajce!

Świat modów jest przebogaty. Powstają od wielu lat, prawie zawsze jednak nieoficjalnie, gdzieś w czeluściach Internetu. Wiele naprawdę dobrych produkcji zwyczajnie nie dotarło do szerszego grona graczy z prostego powodu – przez długi czas nikt o tych projektach głośno nie mówił.

Właśnie o wszystkich tych nakładkach będzie traktował nowy dział w CD-Action. Co miesiąc znajdziesz tu podsumowane oceną omówienie kilku modów, pojawią się również beta-testy oraz okazjonalnie zapowiedzi. Chciałbym, by głównym kryterium oceny była najważniejsza w sumie grywalność oraz stopień zmian, jakie wnosi dany tytuł w stosunku do oryginału. Niektóre z omawianych programów być może znajdziesz również w przyszłości na naszym Cover DVD. Zapraszam do lektury!

PS Jako że dział dopiero inaugurujemy, przez jakiś czas będziemy też opisywali mody starsze, już klasyczne – po to, by przedstawić je tym, którzy jeszcze się na nie nie natknęli. Nie wahajcie się też wysyłać własne propozycje. Adres: gregorius@cdaction.pl.

**RECENZJA**
WYMAGANIA: HOM&M 3 + SHADOW OF DEATH + ARMAGEDDON'S BLADE
INTERNET: HTTP://WAKEOFTHEGODS.STRATEGYPLANET.GAMESPY.COM/

# In the Wake of Gods

**Obłędem było udoskonalać coś idealnego. Znalazła się jednak grupa zapaleńców, która podjęła się tego niemożliwego zadania. Wtedy obudzili się bogowie... I chyba nieco im pomogli, bo skutek przeszedł najśmielsze oczekiwania twórców.**

**Już pierwszy** rzut oka na ten dodatek daje obraz jego ogromu. W sumie na całość składają się dziesiątki nowych obiektów graficznych, od zwykłych skrzyń ze złotem, przez **kilkanaście nowych (czasem zupełnie unikatowych!) stworów** aż do niespotykanych wcześniej budynków. W sprawnie działającą całość wszystkie te elementy wiąże przeszło siedemdziesiąt skryptów, którymi w dość znacznym stopniu można zarządzać. Imponujące, nieprawdaż?

Nie tylko kobiety lubią biżuterię.

### Kolejny poziom wtajemniczenia

Czego się zatem można spodziewać po grywalności? Miodu wyciekającego niemal z każdego piksela! Z całą pewnością najważniejszą zmianą jest wprowadzenie jednostek ósmego poziomu. Smok Ciemności rządzi! Poza tym, twórcy dodali również nowy surowiec – mithril. Służy przede wszystkim do ulepszania budynków: przykładowo dzięki niemu można zwiększyć wydobycie w kopalniach.

Na imprezie w tym klubie obowiązuje co najmniej 8 poziom.

Jeśli chodzi o walkę, nowością jest postać kapitana armii. Podobnie jak heros, polowy dowódca rozwija się i nabywa szereg nowych umiejętności w miarę wzrostu doświadczenia. Co ciekawe, praktyka na polu bitwy przekłada się również na wyszkolenie każdej szeregowej jednostki! Jak dla mnie – świetny pomysł! Ale mało tego! Zarówno zwykli wojacy, jak i kapitan mają możliwość noszenia znalezionych przez gracza specjalnych artefaktów zwiększających szereg ich atrybutów!

### Liczy się strategia

Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest możliwość burzenia zamków czy choćby pozostawianie przedmiotów lub jednostek samopas na mapie. Gra oferuje również wiele smaczków upodabniających ją do tradycyjnej sesji RPG, w której musisz czytać i na podstawie opisu decydować się na wybór, np. zwiedzania jaskini. Takie elementy są nader częste w świetnych, bogato skryptowanych kampaniach ukazujących możliwości WoG w pełnej krasie.

**Mod chyba nie ma zasadniczych wad.** Pewne udziwnienia mogą się wydać niektórym zbyt osobliwe, ale wystarczy ich po prostu nie uruchamiać na początku każdej mapy. Tak czy inaczej, oferuje dziesiątki godzin wspaniałej zabawy, a to jest chyba najważniejsze. ▪ **Gregorius**

**OCENA**
GRYWALNOŚĆ 9
STOPIEŃ ZMIAN 9

**PODSUMOWANIE**
⊕ ogromna liczba zmian
⊕ na początku mapy wybierasz, co chcesz włączyć
⊕ świetne kampanie
⊖ można się zgubić w nowościach
⊖ miejscami polski miesza się z angielskim (ale to bolączka większości modów)

REVOLTEC
GAMING
OTO TWÓJ NOWY SPRZĘT GRACZU!
FIGHTPAD ADVANCED
FIGHTMOUSE ADVANCED
FIGHTBOARD ADVANCED
ZAJRZYJ TUTAJ
WWW.FIGHTPATROL.PL

**Tyle gier, że aż nie wiadomo, za co się złapać. Mamy bowiem Halo 3, Mass Effect, Assassin's Creed, Uncharted, Guitar Hero III i dosłownie dziesiątki innych tytułów, na które zwyczajnie nie ma czasu, bo przecież i na PC-tach, naszej pierwszej miłości, dużo się dzieje. A jednak czas ten znaleźliśmy, czego wynikiem jest... patrz newsy!**

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

## Radio Konsola FM

• Teraz Konsole! Aby było jasne – nasze serca są po stronie PC. Nie można jednak w XXI wieku nazywać siebie „prawdziwym graczem", nie spędzając wieczorów przy nextgenowych konsolach. W taki sposób bawi się również ekipa CD-Action, dlatego postanowiliśmy przygotować wydanie naszego magazynu poświęcone wyłącznie grom na Xboxa 360 i PS3. Takie pismo, zatytułowane po prostu CD-Action Konsole, trafiło właśnie na rynek. Kosztuje 6,90 zł, a można w nim znaleźć m.in. obszerną recenzję gry Assassin's Creed, która powinna zainteresować także PC-towców, podobnie jak opisy Mass Effect (BioWare dało czadu!) czy nowej gry z Tonym Hawkiem. Dodatkowo nasi specjaliści od sprzętu radzą, którą konsolę wybrać, a cała redakcja przygląda się najlepszym wydanym dotąd produkcjom i najbardziej oczekiwanym tytułom nadchodzącego roku. Dużo ciekawostek znajdziecie także na dołączanej do magazynu płycie DVD – w tym dokumenty „Making of..." z gier Need for Speed ProStreet, Assassin's Creed i Halo 3.

• PlayStation Store już Polsce! Od 8 listopada również w naszym kraju działa internetowy sklep dostępny posiadaczom najnowszej PlayStation, za pośrednictwem którego można kupować gry na PS3 i PSP, a także ściągać dema i dodatki na obie konsole. To świetna wiadomość, bo właśnie w Store kupić można cuda, takie jak Tekken 5: Dark Resurrection Online, flOw, Warhawk czy kultowe już LocoRoco: Cocoreccho. Wkrótce w Store pojawią się także Pain, WipEout HD i Gran Turismo 5: Prologue.

## Warto zagrać

>>> Tak wygląda...

>>> ...najlepszy FPS na X360.

# HALO 3

**Zaczynamy** od zaległości, bo recenzowalna wersja Halo 3 spóźniła się na poprzedni numer, a to przecież jedna z najważniejszych gier tego roku – tytuł, który miał ostatecznie umocnić i tak już silną pozycję Xboxa 360 w wojnie nextgenowych platform. Udało się – na całym świecie najnowsza część przygód Master Chiefa zbiera najwyższe oceny, a i nam przypadła ona do gustu.

Pierwsze, co zwraca uwagę, to sposób prowadzenia fabuły. Ekipie Bungie udało się sprostać bardzo trudnemu zadaniu – scenariusz jest równie czytelny i zrozumiały dla tych, którzy dopiero teraz mają styczność z tytułem Halo, jak i tych, którzy jeszcze na pierwszym Xboksie stawili czoło kosmitom atakującym Ziemię. To sukces tym większy, że Halo 2 kończyło się nagle i niejako w pół zdania...

Halo 3 kontynuuje rozgrywkę znaną z dwóch poprzednich części, do jej podstawowych mechanizmów nie dodając zbyt wiele. Interesującym novum jest ekwipunek – zestaw najróżniejszych gadżetów, które uprzednio znalezione można później wykorzystać na polu bitwy; są to np. tarcze chroniące przed pociskami lub urządzenia dezaktywujące pojazdy przeciwnika.

Halo 2 spopularyzowało usługę Xbox Live, „trójka" idzie o krok dalej. Fantastycznym pomysłem okazało się udostępnienie trybu co-op dla czterech graczy jednocześnie. Nieważne, czy gra się z kumplami, czy z obcymi, zabawa jest niesamowita, emocje potężne, a radość z zobaczenia napisów końcowych cztery razy większa. Inny genialny pomysł to tryb Forge, który umożliwia edytowanie poziomów bezpośrednio w świecie gry i reżyserowanie quasi-filmików na tak stworzonych levelach. Warto sprawdzić na YouTube'ie, z jakim entuzjazmem narzędzie to przyjęli posiadacze konsoli Microsoftu.

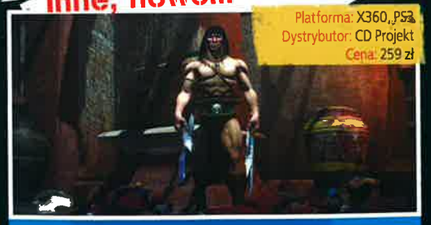
Nowe Halo to pierwsza gra z cyklu wydana na Xboxa 360, dużo mówiło się o oprawie graficznej tego tytułu i związanych z nią oczekiwaniach. Wersja beta trybu multi nie napawała zbyt optymistycznie, ale w finalnej grze jest już dużo lepiej. Ogromne wrażenie robi przede wszystkim skala poziomów oraz bitew, które się na nich toczą. To prawdziwa nextgenowa wojna! ***[Hut]***

## Chcemy to na PC!

### Cooking Mama

Koledzy będą się śmiali, ale co tam – Cooking Mama to naprawdę grywalność w czystej postaci. A przy tym interaktywna książka kucharska, czyli gra, w której zgodnie z przepisem wykonuje się najróżniejsze potrawy przesuwając rysikiem po ekranie DS-a. Smacznego!

## Inne, nowe...




### CONAN

Najsłynniejszy barbarzyńca w historii literatury fantasy doczekał się kilku gier, ale żadna z nich nie była równie krwawa i brutalna jak ta. Studio Nihilistic stworzyło świetnego hack'n'slasha, który co prawda dość szybko sprowadza się do wciskania w kółko tych samych przycisków, ale nagradza to niesamowitymi animacjami walk, w których przeciwnicy Conana patroszeni są na wszystkie możliwe sposoby. Miodzio! ***[Hut]***

### LAIR

Symulator smoka, który do sterowania magiczną bestią wykorzystuje żyroskopy kontrolera SIXAXIS. Pomysł niezły, gorzej z wykonaniem – przekrzywianie pada to w jedną, to w drugą stronę sprawdza się jak należy, z wyjątkiem sytuacji, w których robi się naprawdę gorąco. Wtedy smok szaleje. To z kolei sprawia, że cała przyjemność gdzieś umyka – i nie pomaga nawet to, że Lair wygląda debeściacko. ***[Hut]***



Całkiem nowy sklep
www.sklep.cenega.pl
otwieramy się dla Was
na nowo...
WPADNIJ!
PROMOCJA!
Przy zakupie dowolnego produktu
wpisz ten kod: 5oj2d7862a
a dostaniesz 30% zniżki od ceny detalicznej.
Promocja trwa do końca 2007 roku.
CENEGA

# WIEDŹMINGATE

QN`IK | SKLEPY, WIEDŹMIN, CDP I GRACZE

**Nie jest tak źle, jak by się mogło wydawać. Listów z poważnymi problemami przychodzi na szczęście pod nasz adres stosunkowo niewiele.**

**Wiele wskazuje** na to, że dystrybutorzy ostatnio budzą mniejsze emocje, gdyż większość skarg dotyczy spraw, które są załatwione jeszcze przed tym, jak numer idzie do druku (patche poprawiające błędy, przeprosiny za spóźnioną wysyłkę itp.). Również – poza kilkoma mailami dotyczącymi niesolidnych sklepów internetowych – niewiele przyszło wiadomości na temat serwisów gwarancyjnych, podejrzewam jednak, że tu dopiero lawina ruszy.

Ten odcinek będzie więc bardziej informacyjny niż interwencyjny. Zajmijmy się pierwszą sprawą.

Dobrze wiedzieć, jakie prawa przysługują nam przy dokonywaniu zakupów na odległość. Cytuję mail, który przyszedł pod nasz adres (**interwencja@cdaction.pl**, oczywiście) od Janka:

*Na podstawie ustawy z dnia 2 marca 2000 r. o ochronie niektórych praw konsumentów oraz o odpowiedzialności za szkodę wyrządzoną przez produkt niebezpieczny (Dz.U.00.22.271)* **w przypadku dokonywania zakupów w sklepie internetowym przysługuje nam możliwość odstąpienia od takiej umowy w ciągu 10 dni bez podania przyczyny**, *składając stosowne oświadczenie na piśmie. Towar nie może być przez nas uszkodzony, musimy też posiadać oryginalne opakowanie.*

Takie prawo mamy zawsze, gdy kupujemy od przedsiębiorcy (firmy), który oferuje swoje produkty w sklepie internetowym lub na przykład na serwisie aukcyjnym.

Dwie uwagi:
– nie dotyczy to osób fizycznych – jeżeli kupimy coś na Allegro nie od firmy, nie możemy żądać unieważnienia umowy,

– prawo odstąpienia od umowy zawartej na odległość nie przysługuje w przypadku m.in. programów komputerowych. Gry lub programu nie można oddać po tym, gdy się je rozpakuje. W niektórych przypadkach sprzedawca pozwala odstąpić od umowy mimo rozpakowania towaru, jeżeli np. nośnik jest uszkodzony, a my nie zużyliśmy klucza aktywacyjnego, który był przypisany do programu – ale to raczej wyjątek od reguły.

**Wbrew twierdzeniom niektórych sprzedawców termin 10 dni przysługuje nam zawsze niezależnie od tego, czy towar odebraliśmy osobiście, czy też został on do nas wysłany pocztą.** Termin przyjęcia paczki decyduje tylko o tym, od kiedy liczy się 10-dniowy termin na wypowiedzenie umowy. Co więcej, w przypadku firmy, która nie informuje w swoim regulaminie o możliwości odstąpienia od umowy, ustawa mówi: *„w razie braku potwierdzenia informacji o m.in. prawie odstąpienia od umowy w terminie dziesięciu dni, termin, w którym konsument może odstąpić od umowy, wynosi trzy miesiące i liczy się od dnia wydania rzeczy".*

Warto o tym pamiętać i dochodzić własnych praw – zwykle wystarczy się upomnieć, ale w ostateczności możemy także wnieść sprawę do sądu. Jest to tym istotniejsze, że sprzęt komputerowy nie należy do rzeczy tanich.

Niektórzy usiłują nam wmówić, że owe 10 dni to specjalnie dla nas przygotowana oferta i wielka dobroć ze strony sprzedawcy, który łaskawie pozwala nam zwrócić towar. Dobrze jednak pamiętać, jak jest naprawdę. To się należy każdemu klientowi bez żadnej łaski.

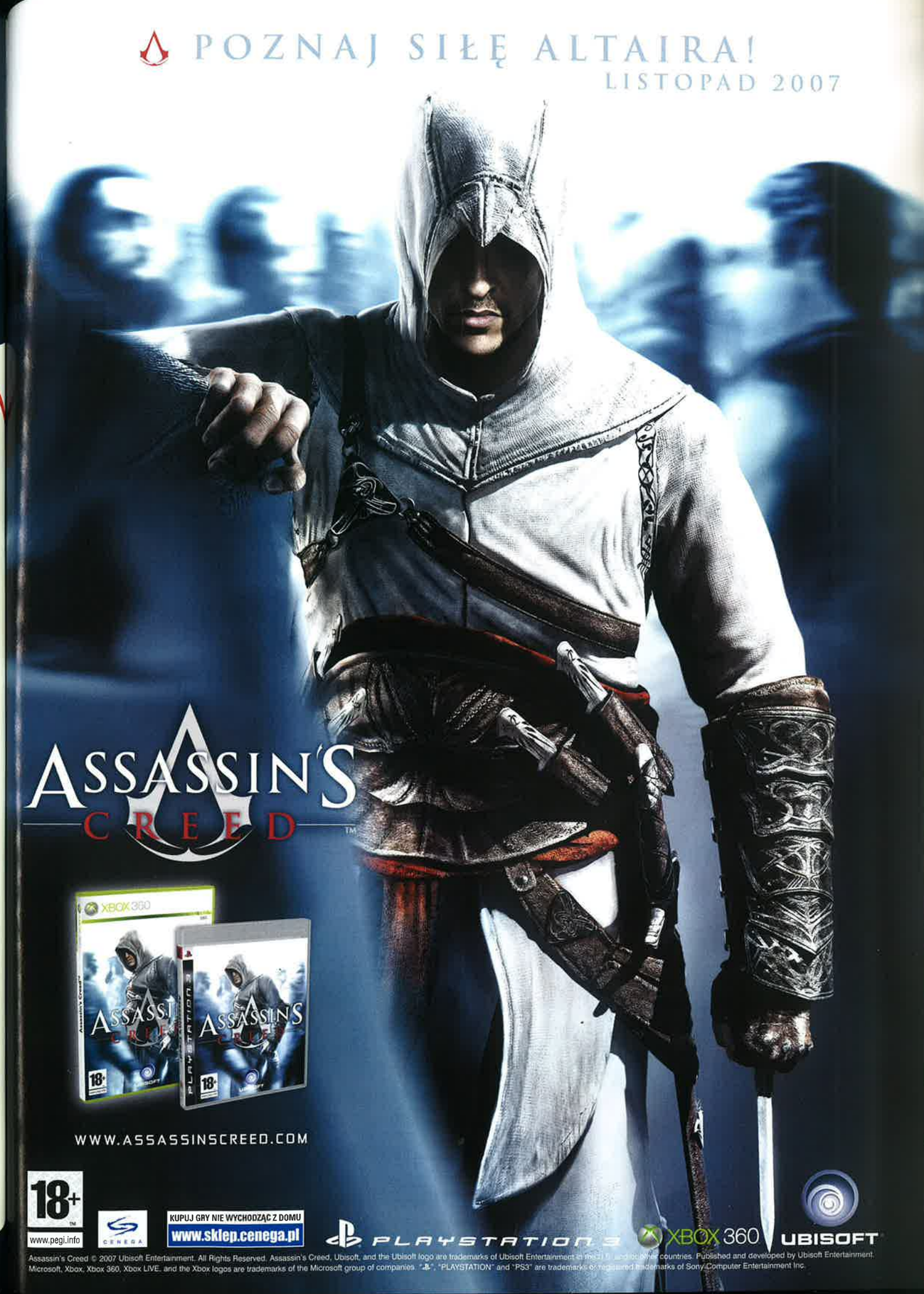
Druga sprawa, którą warto poruszyć w tej Interwencji, dotyczy Edycji Kolekcjonerskiej Wiedźmina, która wzbudziła ostatnio sporo zamieszania na forach. Na długo przed premierą gry można było zamówić jeden z 2999 „wypaśnych" egzemplarzy. Tak przynajmniej sprawę przedstawiał sklep gram.pl (własność CD Projektu).

Niestety wbrew wcześniejszym zapewnieniom, „kolekcjonerki" nie zostały wysłane przed premierą, gdyż nie udało się wyprodukować wystarczającej ich liczby. Konkretnie: sam CD Projekt miał ich tylko 300, więc – jak później tłumaczył – aby nikogo z zamawiających w pre-orderze nie urazić, wysłał te egzemplarze... do sklepów. Co wzbudziło całkowicie zrozumiałą furię u ludzi, którzy liczyli, że będą się cieszyć kompletnym wydaniem jeszcze przed premierą. Im dystrybutor – na pocieszenie – wysłał wcześniej standardowe wydanie, obiecując, że materiały kolekcjonerskie dośle, gdy tylko będzie miał takowe na stanie. Zapowiedziano jednocześnie stosowną rekompensatę, dlatego około 3000 nabywców mogło liczyć na jakiś prezent od CDP.

Ten nadszedł na raty. Początkowo jego forma, mówiąc delikatnie, wydawała się nieco za skromna. Nabywcy najdroższej i najbardziej ekskluzywnej edycji gry poza przeprosinami mieli dostać... zniżkę na zakupy w „wiedźmińskim sklepiku" oferującym koszulki, smycze itp. Dość ciekawy, ale raczej lekceważący klientów sposób na dodatkowy zarobek...

To jednak na szczęście jeszcze nie koniec sprawy. Władze CD Projektu zdały sobie sprawę z popełnionej gafy i naprawiły ją w taki sposób, że już nawet malkontenci musieli przyznać, iż wydawca Wiedźmina stanął na wysokości zadania. **Każdy, kto zamówił EK i nie dostał jej tak, jak wcześniej obiecano, otrzymał kupon o wartości 100 złotych – do dowolnego wykorzystania w sklepie gram.pl.** Trudno o efektowniejszy, ale i bardziej kosztowny sposób zachowania twarzy. Tym niemniej: bardzo skuteczny! |CDA|



# MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

www.manta.com.pl

**MM622 Compressor Supreme 2**
**Kierownica**
Kompatybilna z PS2/PSX/PC USB kierownica z wibracjami i systemem kontroli trakcji. **Kąt** obrotu koła kierownicy wynosi 180°! 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny system kontroli trakcji. Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu.

**129,00**

**MM30 Communication Neckset**
**Zakładane na kark słuchawki multimedialne z mikrofonem na stalowym ramieniu**
Pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz; Długość kabla 2,5m. Mikrofon na giętkim metalowym ramieniu osłonięty czarną gąbką. Na kablu potencjometr kontroli poziomu dźwięku.

**24,90**

**MM0140 Track**
**Proste w obsłudze głośniki multimedialne 2.0**
Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kHz; P.M.P.O. - 140 Wat; Wejście słuchawkowe; Moc wyjściowa (rms): 2 x 1 Wat; Kontrola: Natężenia głosu/Zasilania; Dioda kontrolna; Zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia: mini jack stereo Dwukanałowy wzmacniacz stereo pozwalający na uzyskanie najwyższej jakości dźwięku.

**19,99**

**MM253 STRIDER MP4 GAMESTER 1GB**
**Odtwarzacz MP3 i MP4 z grami**
Wbudowana pamięć 1GB oraz czytnik kart SD; Odtwarza **pliki muzyczne: MP3**, WMA, WAV, **ASF; Kolorowy wyświetlacz LCD 3"; Wbudowany odbiornik radiowy / FM /; Nagrywanie utworów z radia; Gry - obsługuje gry NES; Kamera zapisująca film** w formacie AVI. **Duża prędkość** złącza USB. Odtwarzacz wyposażony jest w zegar, kalendarz, stoper i kalkulator.

**369,00**

**MM807 Universal Dual Shock 2**
**Pad zarówno do konsol PS2 i PSX jak i do komputera PC**
Rewelacyjny pad, który działa zarówno podłączony do konsol PlayStation i PlayStation2, jak i do poczciwego PC przez port USB. Prócz "wielopłatformowości" uwagę zwracają pokryte gumą uchwyty zapobiegające wyślizgiwaniu się urządzenia z dłoni.

**59,90**

**MM801 Dragon Pad**
**Wygodny pad do gry z efektem wibracji interaktywnych**
Nowoczesny i ciekawy wygląd oraz ergonomiczne kształty gwarantują najwyższej jakości doznania w trakcie gry. 12 przycisków. Dodatkowo system wibracji wzmaga jeszcze poczucie interakcji ze światem wirtualnym. Gumowe pokrycie pada zapobiega wyślizgiwaniu się z rąk. Podłączenie do PC przez port USB.

**59,00**

**SH500 Omen**
**Głośniki**
Pasmo przenoszenia: 50Hz-20kHz; P.M.P.O. - 500Wat; Moc wyjściowa (rms): 25W (13+4+4x2); Kontrola: Natężenia głosu; Dioda kontrolna: zasilania; Ekranowanie; Standard wejścia 6 x cinch.

**129,00**

**MM932 Warlock**
**Klawiatura multimedialna**
Kompatybilna z Windows 98/NT/2000/Me/XP; 100% kompatybilna z Office XP; Nowoczesny wygląd; Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do; Internetu; Prosta kontrola aplikacji multimedialnych; Proste i łatwe podłączenie PS/2.

**49,90**

**PC Laser Pearl Mouse MM 744**
**Laserowa Myszka Pearl**
Laserowa myszka Combo USB i PS/2; Doskonała dla prawo- i leworęcznych; Możliwość pracy na każdej powierzchni; Funkcja przybliżania i oddalania; Wysoka rozdzielczość 800/1600 dpi; Zgodna z Windows 98/ME/NT4.0/2000/XP; Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć.

**59,00**

**DVD028**
Nagrywarka DVD028 Emperor Recorder 2 z twardym dyskiem 160 GB
Czyta filmy MPEG4 i XviD z polskimi napisami w zac; Odtwarza filmy ze wszystkich stref; Standard sygnału: PAL/AUTO/NTSC; Wyjścia Audio w standardzie 5.1; Standard wyjść: s-video, component, cinch, scart, s-video, coaxial, optical; Standard wejść: cinch x 2, scart, s-video, DV, USB; Zgodny z: DVD, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, MPEG4, XviD, SVCD, VCD, SVCD2.0, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, MP3, Picture-CD; Funkcja przybliżania i oddalania obrazu; Funkcja zwalniania i przyspieszenia; Wszystkie funkcje dostępne z pilota; Wbudowany tuner telewizyjny, bezpośrednie podłączenie do anteny; Wbudowane złącza USB i DV (kamera cyfrowa); Wejścia dla dodatkowych urządzeń na panelach tylnym i przednim.

**Super Cena**
**649,00**

**DVD041**
**Odtwarzacz DVD-041 Emperor Basic 2**
Możliwość odtwarzania MPEG 4 i XviD z polskimi napisami; bez Rejonizacji; odtwarza filmy ze wszystkich stref; Długość fali światła laserowego 650nm; Standard sygnału: PAL/AUTO/NTSC; Pasmo przenoszenia: 20Hz~20kHz; Odstęp sygnału od szumu: 100 dB; Zakres dynamiki dźwięku: 100 dB (Fs=48kHz, 24bit PCM); Standardy wyjścia: Analogowe audio, cyfrowe audio, Video, S-Video, Component Video, SCART (EURO); Zgodny z: DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/RW\VCD\JPG\CD-CD-R\-RW\MP3.

**Super Cena**
**129,00**

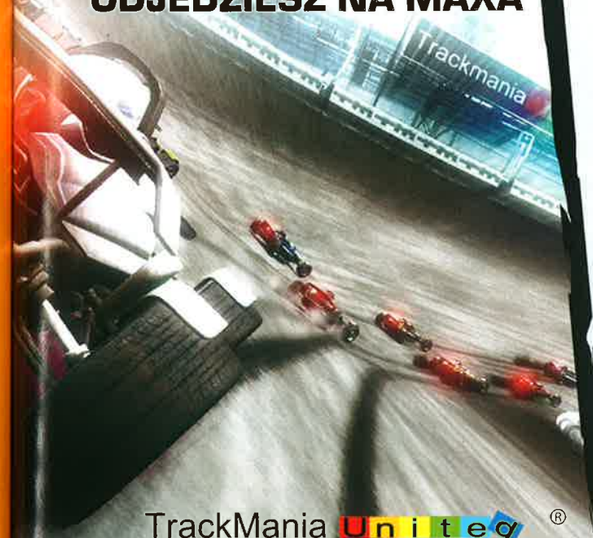
Carrefour
Urzeczywistniamy życie

Odtwarzacz DVD-041 dostępny tylko w sklepach Carrefour

Oferta ważna w dniach 05.12.2007 - 05.01.2008 r. w sieci sklpów Carrefour.

# Z NAMI ŚWIĘTA WYGLĄDAJĄ INACZEJ

W GRUDNIU
**ODJEDZIESZ NA MAXA**




TrackMania United®

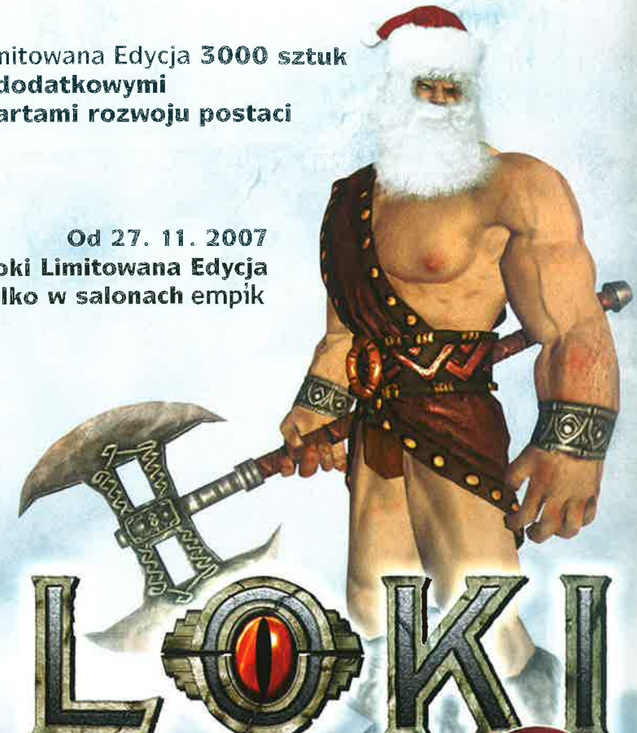
TERAZ W NOWEJ PROMOCYJNEJ CENIE

**o TrackManii:**
- [...] po prostu kipi grywalnością, możecie mi wierzyć. CD-ACTION
- Jazda w tej grze to nieustanny kaskaderski popis [...]. CLICK
- Zręcznościowy i diabelnie wciągający charakter. gry.onet.pl
- Ta gra kopie w tyłek na maksa. gry.wp.pl

LOKI - EDYCJA SPECJALNA

Limitowana Edycja **3000 sztuk** z **dodatkowymi kartami rozwoju postaci**

**Od 27. 11. 2007**
**Loki Limitowana Edycja tylko w salonach empik**



LOKI

TERAZ W NOWEJ CENIE

"LOKI to największy pod każdym względem hack'n'slash w historii" CD-Action 8+/10

"Jazda obowiązkowa dla każdego fana Diablo" gry.wp.pl 8/10

Twoja Klasyka Oryginalna

**Już wkrótce...**

Koniec ze standardem, nadchodzi **pomarańczowa rewolucja!**

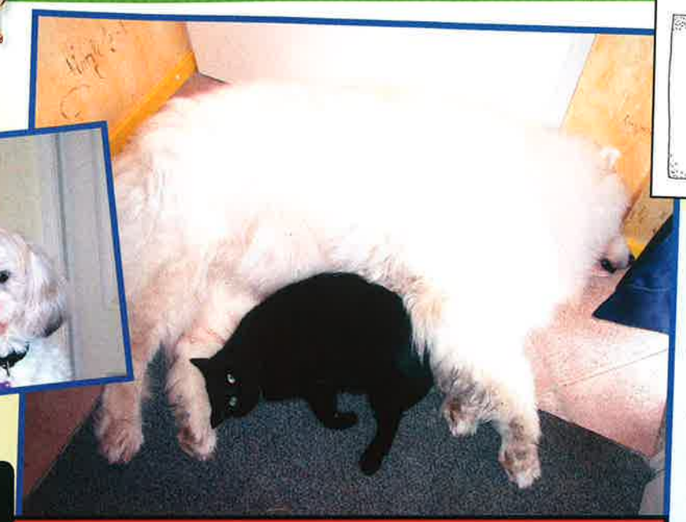
techland

www.techland.pl • www.msw.pl • www.techland.pl • www.msw.pl • www.techland.pl • www.msw.pl • www.techland.pl

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

# Hej!

**Do świąt jeszcze wprawdzie parę(naście) dni, ale już dziś warto się wprawić w odpowiedni, czyli beztroski, nastrój. A do tego NL jak znalazł. Zatem WESOŁYCH Świąt!**



## Dzieciaki

Wujek przyszedł kiedyś do domu i narzeka, że ma mokro w butach (deszcz padał). Dziecko podsumowało go krótko i zwięźle:
– To po coś nasikał?

* * *

Kiedyś z bratem siedziałem w pokoju i mama z ciocią weszła. Brat – nie pamiętam, czemu – ale zaczął skakać po łóżku. Jako grzeczne dziecko zacząłem mu zwracać uwagę:
– Nie skacz, bo ci walnę.
Skacze.
– Bo ci walnę, słyszysz?
Nadal skacze.
– Bo ci zaraz je*nę!
Mina matki i ciotki była po prostu cudna.

* * *

Moje dziecko szczere jest. Ostatnio było w sklepie z tatusiem i pani ekspedientka mówi:
– Proszę wykładać rzeczy na taśmę, zaraz wrócę, tylko podam wódkę klientowi.
A moja córcia:
– Wódkę? Mój tatuś też lubi wódkę, tatusiu, kup sobie, jak chcesz.

* * *

Tego akurat nie pamiętam, ale matka mi opowiadała, jak kiedyś szedłem z nią przez miasto ubrany a la policjant – czapka od ojca + słynna biała pałka (ta gumowa). Jakiś facet zaczął mi się przyglądać, więc ja mu na to:
– Co się, kur**, gapisz? Jestem dzielnicowym i zaraz ci przypier**lę!
Wyobrażam sobie minę mojej matki.

* * *

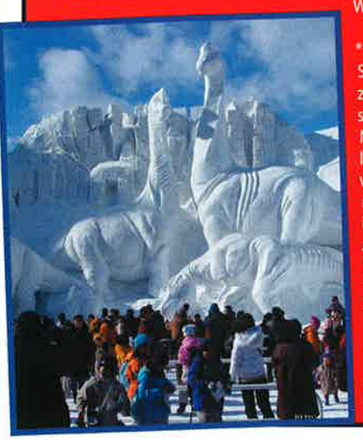
Siedzieliśmy sobie u babci przy stole zastawionym herbatą, kawą itp., a ja się bawiłem bujając się na krześle. Nagle straciłem równowagę i „sruu", lecę do tyłu. Chwyciłem się stołu w akcie desperacji i „sruu", stół leci za mną. Wylądowałem w deszczu kawy i herbaty – cud, że mnie nie oblało. Akcja ratunkowa w postaci mama + babcia, które mnie odkopały, na co ja ze stoickim spokojem:
– Uff! A już myślałem, że po mnie.

* * *

Przyszła kiedyś do nas babcia w odwiedziny, zaczęła się ze mną witać, wówczas 3-letnim dzieckiem. Babcia widocznie nie mogła się wnuczką nacieszyć, bo po kolei łapała mnie za wszystkie części ciała i mówiła „a teraz pocałujemy w nosek, a teraz pocałujemy w paluszek, a teraz pocałujemy w oczko itd." Po jakimś czasie chyba bardzo mi się to znudziło i wypaliłam „niedługo to mnie, babciu, w d*pę pocałujesz".

* * *

Tak się jakoś złożyło, że na sobotnim obiedzie mieliśmy gościa – proboszcza naszej parafii. W momencie kiedy wszedł do mieszkania, obudziła się z przedpołudniowej drzemki moja 3,5-letnia córka. Idę więc do jej łóżeczka, ubieram, szykujemy się do wejścia do salonu. Objaśniam jej sytuację i mówię:
– Wiesz, jak się wita księdza?
– Jak?
– Niech będzie pochwalony Jezus Chrystus. Powiesz tak?
Zgodziła się. Wchodzimy. Chwila ciszy. To w końcu jej mówię:
– No, jak miałaś powitać księdza?
– WITAJ, KSIĄDZ!!! – zawołała cała szczęśliwa. Oczywiście wszyscy się uśmiali. Ale ja nie daję za wygraną. W końcu włożyłam jakiś wysiłek w to, by ją tego nauczyć. I mówię:
– Ale nie tak, powiedz tak, jak cię uczyłam. Chwilka zastanowienia. I bardzo zadowolona z siebie woła:
– NIECH BĘDZIE PODPALONY JEZUS CHRYSTUS!!!



## KOMUNIKAT FANKLUBU FRYZURY ZBIGNIEWA W.

Po emisji koncertu „Co nam w duszy gra" Fanklub Fryzury Zbigniewa Wodeckiego otrzymał szereg listów dotyczących uczesania mistrza. Uznano za stosowne rozwiać mity narosłe wokół idola. Oto odpowiedź na co ciekawsze listy:

1. Tak. Prawdą jest, że wzorzec fryzury Zbigniewa Wodeckiego jest przechowywany w Sevres pod Paryżem tuż obok wzorca kilograma (kilogram to ten łysy).
2. Niemożliwe jest noszenie tej samej fryzury bez zgody pana Zbigniewa. Linia uczesania zastrzeżona jest w Instytucie Wzornictwa.
3. Nieprawdą jest, że pan Wodecki pożycza na koncerty elementy fryzury od pani Villas.
4. Tak. Fryzura mistrza ma własności dźwiękochłonne.
5. Nie. Panu Wodeckiemu nie grozi wyłysienie z powodu Zespołu Ciśnienia Odtrąbionego, wg którego granie na trąbce wypycha cebulki.
6. Prawdą jest, że fryzura pełni funkcję aerodynamiczną i projektowana była na wzór spojlera Ferrari. Dzięki temu p. Zbigniew szybciej mija piosenkę o Mai.
7. Tak. Rzeczywiście pan Wodecki został wpisany na listę Narodowego Dziedzictwa jako ostatni obiekt kryty strzechą.
8. Nie. Nieprawdą jest, że w jego włosach siedzą „tekstylni".
9. Tak. Niektóre cebulki mistrza pochodzą z hodowli ekologicznych.
10. Tak. Artysta nie zgodził się, by w „Krzyżakach" Żamojdy kształt hełmu Urlicha von Jungingena był inspirowany jego fryzurą. Natomiast rzeczywiście u Lindy zagra Zbyszka z Uczesańca.
11. Tak. Prawdą jest, że rozmiary uczesania nawiązują do działalności estradowej mistrza. Pan Wodecki dobrze się czuje z własną muszlą koncertową. Patrz -> ślimak.
12. Tak. Obecny stan to 37 mln 567 tys. 321 włosów i 4 szkółki po 1200.
13. Oczywiście, że mu Maja lata tu i tam.





## Lekarskie opowieści

Miałem fajnego pacjenta – emeryta, który pracował kiedyś w służbie zdrowia. Opowiedział mi historyjkę. Jak twierdzi, z własnego życia...

Na początku lat osiemdziesiątych w Krakowie była podobno tylko jedna spalarnia „materiałów organicznych pochodzenia ludzkiego", oczywiście z dala od zakładów zajmujących się kawałkowaniem ludzi (czytaj: chirurgii) czy analizą tychże kawałków (czytaj: medycyna sądowa, histopatologia, patomorfologia). A że ustrój socjalistyczny jeszcze wtedy kwitł, więc oczywiście żadnego transportu zakłady te nie miały i wszystkie rzeczy do spalenia trzeba było wozić środkami komunikacji miejskiej. Oczywiście tak, by współpasażerowie nie mieli pojęcia o naturze transportowanych „części". Odbywało się to w workach foliowych, które dla wygody (i podobno niepoznaki) wkładano do popularnych siatek-reklamówek.

Pewnego razu zdarzyło mu się z kolegą z pracy przewozić do krematorium większą partię drobnych, hm... zużytych części. Oczywiście bez biletu, bo po co. W końcu socjalizm, czyli autobus też do nich należał, więc po co za własne mają płacić.

Problem w postaci kanarów pojawił się dość szybko, co gorsza na linii pomiędzy centrum a Nową Hutą, na której wtedy jeszcze dłuższy kawałek był bez przystanków. Panowie jednak w panikę nie wpadli. Pacjent mój zasłaniany przez kumpla szybko wyciągnął dodatkową rączkę – amputowaną na wysokości nadgarstka, i wsadził ją sobie do rękawa tak, że tylko jej kawałek z palcami wystawał. Po czym grzecznie poczekał, aż kontrolerzy podeszli...

Na standardowe „bileciki do kontroli, proszę" łamiącym się głosem rzekł, że on zaraz po wypadku i zabiegu chirurgicznym ze szpitala wyszedł, tramwaj podjechał, więc wsiadł, a biletu nie ma. Chciał im, jak twierdzi, dać ostatnią szansę i wziąć ich na litość, jednak kanary z uśmiechem wyższości zaczęli się szykować do spisania „kaleki". Widząc, że uczucie współczucia nie jest najmocniejszą stroną panów z MPK, pacjent rozpoczął skamlenie o kilka tonów wyżej (głównie, by znaleźć sobie jak największą widownię) i do wyższego kontrolera podchodzi mówiąc, by spojrzał, skoro nie wierzy, że świeżo po zabiegu jest i czucia w ręce nie ma jeszcze, niech go uściśnie na próbę. Wszystko oczywiście w trakcie wkładania mu niemal w dłoń przygotowanej „ręki".

Kontroler niczego nie podejrzewając za dłoń chwycił, uścisnął... po czym sekundę później osłupiał widząc, że została w jego ręce. Zaległa głęboka cisza. Przez chwil kilka dało się słyszeć każdy zgrzyt koła na szynie, o bzykaniu nielicznych owadów nie wspominając. Wszyscy z najbliższego otoczenia skupili wzrok na złączonych w męskim uścisku dłoniach, z których jedna była jakby nieco niekompletna i bezpańska jakaś...

Pacjent z dramatycznym wyczuciem czasu odczekał moment, po czym drzeć się zaczął, że mu kanar dłoń świeżo przyszytą urwał – oczywiście z powodu braku biletu. Kilka sekund później kontroler „dłoń" ową z rąk był wypuścił i zaczął się głośno bronić przed tłumem, który po zrywach Solidarności miał ochotę go zlinczować, najlepiej przez powieszenie na najbliższym słupie trakcyjnym. Zbulwersowanie tłumu ujawniło się między innymi pod postacią babci używającej parasola niczym szpady, dwóch robotników jadących na popołudniową zmianę, którzy werbalnie ogłaszali „kanarom", co można dorosłemu mężczyźnie na walcowni zrobić, oraz pewnego studenta, który z kolei mając ze sobą jakieś grube tomiszcze zaczął nim panom wygrażać, głosząc przy tym różne patriotyczne hasła. Kilkanaście innych osób szybko do gróźb się przyłączyło, co na tyle mocno zdekoncentrowało kontrolerów, że pacjent z kumplem zdążyli rąsię przechwycić, przepchać się pod drzwi i oddalić się czym prędzej na pierwszym przystanku od kotłującego się tramwaju.

W sumie ciekaw jestem, czy od tego zaczęły się rozruchy w Nowej Hucie, które pamiętam z czasów mojej wczesnej młodości...

* * *

Dziś ugrzęzłem w pracowni, w której robiłem jedno z najtrudniejszych badań, jakie zna medycyna. Wymaga ono od lekarza ciągłej koncentracji i absolutnej uwagi. I ogromnej siły woli, by utrzymać powagę. Badanie to nosi nazwę SPIROMETRIA! Polega (okrutnie rzecz upraszczając) głównie na tym, że pacjent dmucha w różne rzeczy, ile wlezie, a my na tej podstawie określamy jego wydolność płuc. Matka pacjentki:
– No i jak, doktorze, córka jest nieźle przedmuchana, prawda?

* * *

Pacjent pięćdziesięciokilkuletni:
– Doktorze, ja już nie mogę. Może żona za mnie chwilę pooddycha?

* * *

Ja do pacjenta przy tzw. pętli „przepływ-objętość":
– Utrzymać na wydechu, jeszcze chwilkę, proszę wytrzymać, wydech, jeszcze, jeszcze... (ŁUP) – spojrzałem. Cały zaczerwieniony z wysiłku pacjent zwalił się pod stół.

No dobra, zrobiło mi się głupio...

* * *

[Ja] Wdech, wydech, wdech, wydech, wdech…
[P] Ja nie mogę się przy panu skupić na oddychaniu!

* * *

Dwudziestokilkulatek o wyglądzie hippie:
– Zjadłem dziś rano dużo czosnku – czy to wpłynie na wynik badania? (na atmosferę w pracowni na pewno).

* * *

Badanie spiroergometryczne (czyli pacjent w masce biega na bieżni wysiłkowej):
– O Boże, doktorze, dochodzę, dochodzę, już, już...

* * *

Zniecierpliwiony pacjent (długo czekał na badanie):
– Doktorze, czy ja w końcu zasłużę na to, by sobie podmuchać??

* * *

Ojciec 18-latka, który właśnie robi badanie:
– No dmuchaj, mocno, co z ciebie za facet, że nawet dmuchać nie umiesz?!

* * *

60-letnia matrona:
– Czy mam wyciągnąć szczęki do badania? Bo nie chciałabym, by wyszło sztuczne oddychanie.

## Faceci

– Jak się nazywa facet bez lewego oka, lewego ucha, lewej nogi i lewej ręki? – ALL RIGHT!
– Dlaczego Bóg po kobiecie już niczego nie stworzył? Bo się załamał, jak ją zobaczył.
– Koszula samotnego mężczyzny ma 3 strony. Prawa, lewa i bardziej czysta.
– Facet jest jak torba turystyczna: zapakuj piwem i już możesz zabrać go wszędzie.

* * *

Kumpeli (takiej wysokiej, ładnej i inteligentnej – młodzio) trafił się podryw w kluble:
On: Jak się masz?
Ona: OK.
On: Jak masz na imię?
Potem krótka fala nudziarstwa i przechodzimy do sedna:
On: A gdzie twój facet?
Ona: Nie mam faceta.
On: To co z tobą jest nie tak?

Myślcie, co chcecie, ale jednak jej nie poderwał.

* * *

Idę ze swoją lubą parkiem, a ona ciągle narzeka, że jest za gruba, że tu za dużo i tam. Myślę sobie tak: domaga się dziewczyna komplementu, więc wypalam:
– Też jestem gruby.
Nie odzywała się trochę, ale przebłagałem ją.

* * *

Lansowałyśmy się raz z [k]umpelą na dyskotece w Gołębiewskim, zupełnie przypadkiem zresztą. Stwierdziłyśmy, że nieco brak nam męskiego towarzystwa, a że kumpela mocniej wyrywna była, uderzyła do [f]aceta akurat na nią się patrzącego. Podeszła w pląsach i rzekła:
[k]: Zatańczymy?
[f]: Z paniami nie tańczę.

To się nazywa krótka piłka...

* * *

Eks nigdy nie prawił mi komplementów na temat wyglądu. Było mi z tego powodu smutno i w końcu zdesperowana spytałam go:
– Czy ja ci się w ogóle podobam? Uważasz, że jestem atrakcyjna?
I w tym momencie zrozumiałam, dlaczego nie należy zadawać pytań, na które boisz się odpowiedzi:
– Ja nie zwracam uwagi na wygląd, tylko na intelekt.

# Nie rób tego w domu ...ani w żadnym innym miejscu. Nigdy!

## CZYŚCIOSZKI

Było to któregoś letniego popołudnia, wraz z kumplem mieliśmy po 12-13 lat, zabraliśmy się za remont jakiejś starej motorynki, którą znaleźliśmy schowaną w szopie. Ponieważ mieliśmy o tym jakieś pojęcie (za dziecka całe dnie spędzało się przy dziadkach i ojcach „kopiących" w takich rzeczach), postanowiliśmy wyczyścić silnik. No a po czym lepiej puszczają stary brud i smar niż po benzynie. Gdy skończyliśmy, silnik był jak nowy, a brudną benzynę wylaliśmy do studzienki na ogrodzie (zakopana jakaś stara beczka z kratką, co by woda spływała). Chwilę później przyszedł wujek z papierosem ocenić nasza prace. Zebraliśmy wiele komplementów do czasu, jak nie wrzucił niedopałka do studzienki. Parująca benzyna i żar z papierosa to nie była najlepsza mieszanka. Wujek został z „krótszymi włosami", a kot ledwo uciekł spod spadającej, żeliwnej kratki na studzience.

## PRĘCIK

Nie pamiętam dokładnie, ile miałam lat, może 4? Rzecz działa się we Wrocławiu. Idziemy z mamą i bratem do ZOO. Jak to we Wrocławiu, wszystko rozkopane. Mój brat trzyma mamę za jedna rękę, ja za drugą. Mama szuka nerwowo bezpiecznego przejścia na drugą stronę ulicy i nie znajdując go, postanawia przejść przez wykopy. Czułym głosem mówi do nas, czyli swoich dzieci:

– Dzieci, teraz ja dam duży krok, a wy przejdzicie dookoła, tylko mnie puśćcie na chwilkę.

Mój brat – posłuszny chłopiec – co mama powiedziała, uczynił, ja natomiast nagle pozbawiona ręki mamy pochwyciłam ją w locie, gdy to moja mama szybowała w maminym przeskoku nad dziurą w jezdni pełną wystających prętów. Ja sprowadziłam ją skutecznie na ziemię. Mama wylądowała na kolanie, całkowicie pozbawiając się z niego skóry. Ja natomiast radośnie ściskając odzyskaną rękę wbiłam się brodą na wystający pręt, który mi złamał dolną szczękę. Z szoku nic nie poczułam, ale mój brat zaczął płakać, więc ja też! Mama zachowała zimną krew – wstała, uśmiechnęła się dzielnie (z opowieści wiem, że zdjęła mnie z pręta dosyć szybko), złapała taksówkę. Nie pamiętam zbyt dużo, tylko że nosiłam przez długi czas klamrę na brodzie pod skórą. Mam teraz śliczną bliznę i dotykając brody można wyczuć zgrubienie na kości po tym, jak się zrosła.

## ROWER I BANDYCI

Było to w latach dziewięćdziesiątych, miałem wtedy 9 lat. Na rowerze jeździłem od trzeciego roku życia – były to BMX-y i każdy dzieciak wówczas marzył o rowerze górskim. Tak się złożyło, że na komunię dostałem prawdziwy górski rower z crossowymi oponami (grube jak od górskiego, ale bieżnik jak w szosówce). Pewnego razu wyszedłem z moją podwórkową ekipą na rower. Jak to bywa w takim wieku, chciałem się popisać przed znajomymi. Był odcinek prostej drogi, asfaltowy chodnik wzdłuż ulicy, rozpędziłem się na maksa, jakieś 40 km/h, odwróciłem się z dumą zobaczyć, jak daleko z tyłu została reszta. W pewnym momencie usłyszałem przeraźliwy huk. Otóż na końcu tej ulicy stał przystanek, a przed nim taki betonowy śmietnik. Pech chciał, że na pełnej prędkości centralnie w niego uderzyłem. Przeleciałem kilka metrów i uderzyłem głową w metalowy słup (wsparcie przystanku autobusowego). Straciłem wtedy przytomność, a gdy się ocknąłem, stała nade mną zgraja przerażonych bab. Dowiedziałem się, że ktoś pobiegł wezwać pogotowie. Rodzice mi nie pozwalali w tym wieku przekraczać ulicy, ale kto by się słuchał? Byłem jakieś 3 kilometry od domu, a rower już się nie nadawał do dalszej jazdy – zresztą moja noga też – w trakcie spotkania pierwszego stopnia ze śmietnikiem uderzyłem piszczelem w jego betonowy kant. Jak się później okazało, miażdżona rana z uszczerbkiem kości piszczelowej. A że byłem w szoku, to mnie to specjalnie nie bolało i mogłem chodzić, tylko krwi się dużo lało, to wziąłem i zacisnąłem torebką foliową ranę, aby za dużo się nie wylało. Kumplowi kazałem schować mój rower do piwnicy, a sam wróciłem do domu. Rodzicom powiedziałem, że jacyś bandyci mnie napadli, pobili kijem baseballowym (miażdżona rana na nodze) i ukradli mój nowy piękny rower. Do dziś im nie powiedziałem, jak było naprawdę.

## DRUCIARZ

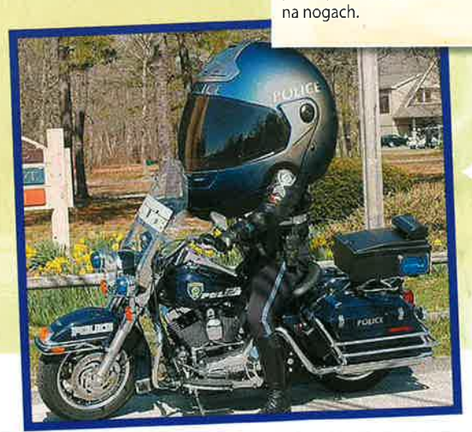
Jak sama nazwa wskazuje, podwarszawska Góra Kalwaria położona jest wyżej niż reszta okolicy – na malowniczej skarpie wiślanej. Było to ze 20 lat temu, gdy na skarpie rosły sobie w najlepsze krzaki. Grupa dzieci bawiła się w chowanego albo inne podchody. Mój kolega Marek kiedy biegł w dół stoku (może żeby zdążyć się „zaklepać" lub coś w tym stylu), nie zauważył rozciągniętego pomiędzy drzewami/palikami drutu kolczastego. Złapał go centralnie między zęby, przez co dosłownie miał uśmiech od ucha do ucha. Dziś blizn prawie nie widać.

## SANKI

Ja jako małe dziecko chodziłam na sanki. Wspomnę, że na trasie były ławki w parku. Tato mnie zabrał na sanki, puścił z górki, wprost na ławkę i mam bliznę na brodzie. Potem się nauczyłam kłaść na sankach i przejeżdżać pod ławką. Ale to chamskie, bo mój stary się chichrał w najlepsze, gdy ja roniłam łzy, a potem głupio spytał, czemu się nie schyliłam, tylko prosto w ławkę twarzą. Ba, żebym sama to wiedziała...

## SYRENKA

W zamierzchłych czasach, gdy tata mój był „szczęśliwym" posiadaczem samochodu określanego mianem syrena, miałem pewien zwyczaj. Mianowicie zawsze, gdy wracaliśmy samochodem z jakiejś imprezy, wyskakiwałem przed bramą, otwierałem ją, po czym chwytałem tylny zderzak i udawałem, że pcham auto. Ojciec zawsze był ostrożny i pomagał mi, wolno jadąc, nasycić dumę „siłacza". Pewnego razu jednak nie zauważył, że mały Olek „pcha" syrenkę – i przyspieszył. Jednak ja, zamiast rozsądnie puścić zderzak, kurczowo się go chwyciłem i tata pohulował mnie jakieś 20 m po betonie aż pod sam garaż. Nadmienię, że byłem w króciutkich spodenkach nawet nie do połowy ud. 2 tygodnie mi ropiały rany na nogach.








## Mrs Jones zeznaje...

Gdzieś na południu USA, w prowincjonalnym sądzie, prokurator wzywa w jakiejś banalnej sprawie kolejnego świadka. Jest nim leciwa i delikatnie mówiąc – grubawa Murzynka. Tytułem wprowadzenia pyta ją:

– Mrs Jones, wie pani, kim jestem?

Pytana spokojnie odpowiada:

– Tak, wiem, kim pan jest, panie Williams. Znam pana jeszcze z czasów, kiedy na kupkę mówił pan „papu". Już wtedy miał pan talent do przeinaczania prawdy. Z tego pan teraz żyje. Z kłamstwa, wystawiania fałszywego świadectwa i z mówienia o kimś dobrze w twarz i źle za jego plecami. Oszukuje pan swoich podwładnych, rodzinę, oszukuje pan sam siebie. Przy tym uważa się pan za ważnego człowieka, a w rzeczywistości ma pan jedynie tyle rozumu, ile potrzeba, aby przewrócić kilka kartek.

Przez salę sądową przeszedł po tej wypowiedzi nasilający się szmer. Prokuratorowi po raz pierwszy w życiu zabrakło języka w gębie. Po wydłużającej się w nieskończoność chwili wydukał kolejne bezsensowne pytanie:

– A czy zna pani, pani Jones, obecnego tu przedstawiciela obrony, pana Bradleya?

Z równym jak poprzednio spokojem pani Jones odpowiedziała i na to pytanie:

– Oczywiście, że go znam. Sprzątałam kiedyś u jego rodziny. Tak jak i on byli to ludzie bez serca. Za dolara sprzedaliby się nawzajem. I byłaby to jeszcze zawyżona cena. Pan Bradley chce uchodzić za świętoszka, a jest w rzeczywistości leniwym kłamcą i alkoholikiem. Jego biuro adwokackie uchodzi za najdroższe i najgorsze w mieście. Pracownicy są tam traktowani jak niewolnicy, a kobiety jak tanie dziwki. Przy tym zdradza on stale swoją żonę, a ta nie pozostaje mu dłużna i ma trzech kochanków. Jednym z nich jest obecny tu pan Williams.

Tumult, jaki powstał na sali po tej wypowiedzi, przerwał sędzia waląc wielokrotnie drewnianym młotkiem w pulpit. Gdy tłum nieco się uciszył, wezwał do siebie przedstawicieli obu stron procesu i oznajmił im wściekle przez zaciśnięte usta:

– Słuchajcie, wy dwaj cholerni głupcy. Jeśli komuś z was przyjdzie teraz do głowy pomysł, aby zapytać to grube babsko, czy zna tu obecnego sędziego, wyślę go jeszcze dziś, z prawomocnym wyrokiem sądowym, na krzesło elektryczne!

REDAKCJA MAGAZYNU CD-ACTION
Z DUMĄ PRZEDSTAWIA PISMO O KONSOLACH NEXTGEN

PISMO Z PŁYTĄ DVD TYLKO 6,99 ZŁ

Chcesz kupić konsolę, ale nie wiesz jaką?

Masz już sprzęt i szukasz informacji o najlepszych grach?

Zastanawiasz się, jakie tytuły będą rządzić w przyszłości?

Odpowiedzi na wszystkie te pytania znajdziesz w tym

CD-ACTION – TERAZ O KONSOLACH!

SZUKAJ W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY OD 28 LISTOPADA!

## SPIS RZECZY


**Megakonfigurator**
Specjalne wydanie działu Konfigurator – podpowiadamy akcesoria, jakie najlepiej kupić przed Gwiazdką. I o jakie prosić św. Mikołaja – **s. 140**.

**Newsy, plotki, ciekawostki**
Cóż tam, panie, w sprzęcie? Chińczycy trzymają się mocno!? Sprawdź sam na **s. 164**.

**Testy**
Dużo sprzętowych nowinek w naszych testach, m.in. ciekawy model karty na układzie GeForce 8800, myszki dla graczy od Razera i nowe „audio solucje" od Creative'a. Zaczynamy na **s. 166**.

**Wademekum**
GIMP, część druga. Odkrywamy dalsze tajniki darmowej graficznej aplikacji. Na **s. 174**.

**NDSN**
W jakich barwach maluje się przyszłość firmy ATI/AMD? Wizje snujemy na **s. 176**.

**Magazyn**
Eld ogląda „Ratatuja" i „3:10 do Yumy", a CormaC słucha swoich ulubionych „szatanistów". A może to wcale nie są wyznawcy diabła? Dowiesz się na **s. 182**.


KONFIGURATOR CD-ACTION

### Jak i czym testowaliśmy

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMarka 2006 oraz najnowszych wersji dem World in Conflict i Crysis. W Crysisie poziom wysoki to opcje na High i AA x4, zaś średni – Medium i wyłączony AA. W WiC poziom bardzo wysoki to Very High, a średni – Medium (oba predefiniowane przez twórców).

# Konfigurator na święta

>>> Napęd optyczny być w komputerze musi; najlepiej by była to nagrywarka DVD z interfejsem SATA.

>>> Procesor to mózg komputera, ale w grach liczy się nie tylko jego wydajność.

>>> Równie ważna co procesor jest również karta graficzna.

>>> Pojemność dysku twardego najlepiej dobrać do własnych potrzeb. Uwaga: tylko w wersji SATA, ATA jest na wymarciu.

>>> Zasilacz ma duży wpływ na stabilność systemu, ale nie ma sensu kupować dużo mocniejszego modelu, niż jest nam potrzebny.

>>> Płyta główna to po pierwsze stabilność, a po drugie możliwości podkręcenia procesora (bądź ich brak, bo najtańsze modele na to nie pozwolą).

**Pierwszy numer Konfiguratora pojawił się rok temu, ale zamiast edycji pamiątkowej ze wspominkami i smęceniem mamy coś lepszego. Specjalnie z myślą o świąteczno-noworocznych zakupach sprawdziliśmy aż 12 komputerów!**

**Założenia** były takie same jak w normalnym Konfiguratorze: szukamy optymalnych konfiguracji dla graczy. Takich, które nie tyle fajnie prezentują się w gazetkach z hipermarketów, ale przede wszystkim pozwalają zagrać w nowe tytuły. Bo tego np. czterordzeniowe „monstrum" z 1 GB RAM-u i kartą GeForce 8400 w żadnym razie nie umożliwi, a przecież takie konfiguracje też można bez problemu znaleźć – i to w cenach przekraczających 2 tysiące złotych. OK, cztery rdzenie to brzmi dumnie, można się pochwalić przed niezbyt orientującymi się w temacie kolegami, ale... niewiele poza tym. A do grania w zupełności wystarczą dwa rdzenie (na większej ich liczbie korzysta tylko Crysis i Supreme Commander), natomiast GeForce 8400 jest w takiej maszynie zupełną porażką. Ten model nadaje się jedynie do odtwarzania multimediów i pracy biurowej! Niewiele lepiej jest zresztą w przypadku GeForce'a 8500 lub Radeona HD 2400 – do starych gier jeszcze się nadadzą, ale w nowych tytułach skapitulują w bardzo nieprzyjemnym stylu. I to niezależnie od procesora!

Ale nie znaczy to, że mając dwa tysiące o pececie do grania możemy tylko pomarzyć. Sensowną konfigurację można kupić i tanio – wystarczy tylko dobrać odpowiednie komponenty.

## Procesor

Wiele osób uważa, że jest to najważniejsza część komputera. Do gier sam procesor jednak nie wystarczy, choć oczywiście dobra karta graficzna wymaga również porządnego procesora. Co zatem wybrać?

### Ile rdzeni?

Mimo atrakcyjnej ceny nie polecamy już procesorów jednordzeniowych. Dwurdzeniowe są niewiele droższe, a obecnie większość gier potrafi je wykorzystać, co zapewnia wyższą wydajność. Osobna kategoria to procesory czterordzeniowe. **Jeśli komputer ma służyć przede wszystkim do grania, kupno czterordzeniowca też nie bardzo ma sens.** Jest droższy, a wydajność i tak będzie miał na poziomie procesora dwurdzeniowego taktowanego takim samym zegarem. Poza tym dostępne na rynku quady znacznie gorzej się podkręcają, więc jeśli nie zajmujesz się obróbką multimediów lub tworzeniem grafiki 3D, dwa rdzenie będą optymalnym wyborem.

**Odpowiedź:** optymalnie dwa. Jeden będzie za wolny, czterech większość gier nie wykorzysta.

### AMD czy Intel?

Athlony są przede wszystkim tańsze, mają też wydajność porównywalną do słabszych Core2 Duo. Niestety z najszybszymi C2D AMD konkurować nie może. Procesory tej firmy nie nadają się także do mocnego OC. I jeszcze kwestia rdzeni – do niedawna AMD miało w ofercie tylko dwa, ale wraz z premierą nowej platformy Spider wprowadzono do oferty także modele czterordzeniowe (nazwa kodowa: Phenom). Niestety nie oferują one tak szybkich zegarów jak najmocniejsze quady Intela, choć z pierwszych testów wynika, że przy tym samym taktowaniu osiągają porównywalną wydajność co procesory konkurencji.

**Odpowiedź:** jeśli liczy się cena, taniej wychodzi AMD. Ale maksymalna wydajność i OC to już domeny Intela.

### Pytanie pomocnicze – który Intel?

W sprzedaży są procesory Pentium Dual Core (seria E2xxx) oraz Core2 Duo w dwóch wariantach (E4xxx oraz E6xxx). Z punktu widzenia gracza różnica pomiędzy tymi procesorami ogranicza się do pamięci cache, prędkości FSB oraz rdzeni. Co to oznacza w praktyce? E2xxx jest – przy tym samym zegarze – nieco wolniejszy niż E4xxx, który z kolei nieco ustępuje E6xxx.

Jeśli chodzi o OC, najwyższą prędkość da się uzyskać na E6xxx, rezultaty osiągane na dobrej płycie głównej przez E2xxx i E4xxx będą natomiast dość podobne. Oznacza to, że **w praktyce do normalnego OC wystarczy nawet E2xxx, który bez większych problemów pójdzie na 2,8-3 GHz**. E4xxx będzie nieco szybszy (przy tym samym zegarze około 15%), ale tę różnicę odczuje się dopiero z lepszą kartą graficzną.

**Odpowiedź:** największy przyrost prędkości przy OC da E2140, seria E4xxx będzie nieco szybsza, a E6xxx przyda się albo do ekstremalnego OC, albo jeśli w OC nie zamierzamy się w ogóle bawić, a chcemy mieć wydajny komputer.

### Pytanie pomocnicze – który AMD?

Tutaj wybór jest znacznie prostszy. Różnica w cenie między poszczególnymi modelami X2 jest bardzo mała, podobnie jak i różnica w wydajności.

**Odpowiedź:** X2 4000+ do 4600+ to złoty środek, modele szybsze mają minimalnie większą wydajność.

### Płyta główna – którą wybrać?

Jeśli nie interesuje nas OC, w zasadzie wystarczy dowolna płyta główna dobrego producenta (Asus, MSI, Gigabyte, EVGA, Abit), oczywiście kompatybilna z wybranym wcześniej procesorem. Wybór płyty ma jednak bardzo duże znaczenie w przypadku składania komputera z myślą o overclockingu. W przypadku Intela (z procesorem AMD podkręcanie nie ma większego sensu) świetnym wyborem będzie EVGA 650i Ultra, której jedyną wadą jest dość słabe chłodzenie chipsetu i brak SLI. Oczywiście można pokusić się o kupno czegoś lepszego (np. firmy Foxconn czy wypasionych modeli Asusa lub MSI), ale to warto rozważyć dopiero przy wyższym budżecie.

**Odpowiedź:** do OC na Intelach świetny stosunek jakości do ceny ma EVGA 650i Ultra, dla AMD dobrym wyborem jest Abit AN52.

## Karta graficzna

W dawnych czasach akcelerator 3D był najważniejszą częścią w komputerze do gier. Obecnie już tak dobrze nie jest, w dodatku na rynku znajduje się dużo więcej modeli. Który z nich wybrać?

### AMD czy Nvidia?

Jeśli liczy się jak najwyższa wydajność, odpowiedź może być tylko jedna: Nvidia. AMD nie ma jeszcze w ofercie żadnej karty, która mogłaby się równać z GTX-em lub Ultrą, za to po ostatnich premierach ma bardzo dobrą ofertę wśród tańszych modeli. Ale uwaga: karty Nvidii dzięki bliskiej współpracy z producentami gier sprawiają zazwyczaj nieco mniej problemów, co też warto mieć na uwadze, zwłaszcza jeśli nie mamy w zwyczaju ciągłego wypatrywania nowych wersji sterowników.

**Odpowiedź:** Nvidia jest nieco mniej problematyczna i ma w ofercie szybsze modele, AMD ma ciekawsze tańsze karty.

### Jaka Nvidia?

GeForce 8800 GTX (Ultra jest bez sensu nawet dla wielkich fanów Nvidii) i 8800GT, który w wersji podkręconej jest nawet szybszy od GTX-a (polecam test karty Zotac 8800GT AMP! Edition w tym numerze CDA), to w większości gier najszybsze modele dostępne na rynku. Uwaga: takie karty wymagają także szybkiego procesora, najlepiej C2D z zegarem około 3 GHz. Starsze modele 8800 GTS też są bardzo dobre (ale wolniejsze i droższe niż 8800 GT). 8600 GT/GTS to natomiast minimum, którego przy obecnych cenach lepiej nie ruszać – w tym przedziale kwotowym lepsze jest AMD (przynajmniej do czasu premiery 8800GT z 256 MB RAM-u, który ma się pojawić w grudniu).

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**


**KUPON RABATOWY**
Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać **3%** rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.
**3%**

Komputronik
www.komputronik.pl
Sprzęt dostarczyła firma Komputronik.
Podano ceny według stanu z dnia 20.11.2007.

ANIME GATE
Magiczna przygoda w świecie podniebnych piratów!

INTERIA.PL merlin.pl Filmowen Kazimierska VISION

| Komponenty wspólne dla każdego zestawu | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pamięć | GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz | 222 zł | Dysk twardy | Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 | 184 zł | Napęd optyczny | Samsung DVD+/-RW SH-S203N czarny | 108 zł |

**Odpowiedź:** świetny stosunek szybkości do ceny ma 8800GT. 8600 GT/GTS lepiej sobie odpuścić (są za wolne), GTX jest z kolei za drogi, podobnie jak 8800GTS.

### Jakie AMD?

Do niedawna Radeony można było polecić tylko do najsłabszych konfiguracji, w których X1950 Pro sprawdza się znacznie lepiej niż nowsze modele AMD i Nvidii. HD 2400 i 2600 były od niego słabsze. W połowie listopada jednak miała miejsce premiera nowej generacji kart HD 3xxx. Z pierwszych testów wynika, że mocniejsza z nich (HD 3870) jest równie szybka co HD 2900, a kosztuje o połowę mniej. Tańszy od niej HD 3850 jest w niższych rozdzielczościach niewiele wolniejszy, bijąc 8600 na głowę.

**Odpowiedź:** HD 2900 nie ma już sensu, jest równie szybki co HD 3870, a głośniejszy, mocniej się grzeje i wymaga dużo lepszego zasilacza. HD 3850 to też niezły wybór, podobnie jak X1950, który jest najtańszą kartą nadającą się do grania we wszystkie nowe produkcje.

### Pytanie pomocnicze – czy SLI/CrossFire ma sens?

Jeśli gramy tylko w tytuły, z którymi te technologie są zgodne, to tak. Ale aż do poziomu wydajności 8800GTX równie dobre rezultaty osiągniemy na pojedynczej karcie graficznej. W dodatku będzie tańsza i równie szybka w każdej grze, a nie tylko tych wybranych. Za to bez dwóch zdań SLI/CrossFire to jedyny sposób, by osiągnąć jeszcze wyższą wydajność. Może być także sposobem na drugie życie starszego komputera, ale tu na przeszkodzie stoi niestety konieczność kupienia płyty głównej zgodnej z tą technologią, a te są niestety droższe.

**Odpowiedź:** jeśli nie jesteś maniakiem, lepiej sobie zabawę w dwie lub więcej kart graficznych odpuść.

### Jaka pamięć?

Najważniejsze, by były jej 2 gigabajty. Jeśli zależy nam na wydajności, warto kupić 2 kości 1 GB (dzięki temu procesor szybciej dostanie się do danych, niż gdybyśmy kupili tylko jedną) o częstotliwości 800 MHz i czasach dostępu 4-4-4-12. Różnica w wydajności między wolniejszym RAM-em będzie jednak dużo mniejsza, niż jeśli porównamy ją z komputerem dysponującym tylko 1 GB pamięci. Jeszcze jedno – jeśli zależy nam na OC, warto kupić pamięć dobrej firmy, np. GeIL, Kingmax, OCZ, Patriot czy Corsair. Kingston jest też dobrą marką, ale nie według fanów OC (dość słabe maksymalne osiągi).

**Odpowiedź:** najważniejsze, by komputer miał 2 GB RAM-u, najlepiej w dwóch kościach. Później warto pomyśleć nad kośćmi 800 MHz z czasami 4-4-4-12.

### Pytanie pomocnicze – czy 4 GB mają sens?

Przy cenach pamięci wydawać by się mogło, że 4 GB to całkiem sensowny zakup. Ale Windows ma już z nimi problemy – do dyspozycji otrzymamy tylko około 3 GB! Reszta będzie leżała odłogiem (i to tym więcej, im więcej pamięci ma karta graficzna – w przypadku SLI z 4 GB może nam zostać tylko 2 GB!). Poza tym by wykorzystać nawet te 3 GB, trzeba uruchomić Windows w specjalnym trybie, który nie nadaje się zbytnio do normalnej pracy. Da się wprawdzie temu wszystkiemu zaradzić instalując 64-bitową wersję okienek (tyczy się to zarówno XP, jak i Visty, która zresztą z pamięcią ma jeszcze większe problemy), ale w takim przypadku fundujemy sobie dodatkowe kłopoty z kompatybilnością.

**Odpowiedź:** póki co przydadzą się tylko w nielicznych grach.

## Reszta

Na procesorze, pamięci i karcie graficznej dylematy się nie kończą, ale na szczęście reszta komponentów nie ma już tak dużego wpływu na wydajność komputera w grach.

### Zasilacz

Jeśli nie zamierzasz bawić się w SLI ani kupować HD 2900, wystarczy ci 400-450 W dobrej firmy. Niezły stosunek jakości do ceny ma np. Chieftec.

### Obudowa

Najważniejsze, by miała sprawną wentylację (co najmniej okienko na wysokości procesora i karty graficznej), przydadzą się również złącza USB i audio z przodu obudowy. Firma, o ile kupujemy obudowę bez zasilacza, ma mniejsze znaczenie.

### Dysk twardy

Na rynku liczy się trzech graczy: Seagate, Western Digital i Samsung. Dwie pierwsze mają trochę lepszą renomę, są też nieco szybsze i cichsze. Co do konkretnego modelu – **ważne, aby miał duży cache** (8 MB to już sensowna wielkość) i **szybkość obrotową talerzy 7200 obr./min**. Pojemność to sprawa drugorzędna, choć modele poniżej 160 GB nie bardzo się opłacają. I jeszcze jedno – do nowego komputera tylko SATA!

### Napędy

Ze względu na ceny nagrywarka DVD jest obecnie standardem. Nec ma najlepszą renomę, ale w zasadzie każda firma będzie OK. **Warto wybrać wersję z interfejsem SATA** – ATA jest w zaniku. I jeszcze kwestia stacji dyskietek – można sobie odpuścić, nawet update BIOS-u na płycie głównej da się zrobić bez niej... Lepiej już zamontować np. uniwersalny czytnik kart pamięci, szczególnie jeśli mamy (lub planujemy mieć) aparat cyfrowy.

### Karta dźwiękowa

Teoretycznie każda płyta jest w nią wyposażona, ale jeśli zależy nam na jakości i dodatkowych efektach, warto zainwestować w Creative X-Fi. Nie każda karta nosząca ten znaczek jest jednak równie dobra. Najtańsze modele zostały mocno okrojone, dlatego też poniżej X-Fi Gamer lepiej nie schodzić. Ten model ma już wszystko, co w grach niezbędne. Dodatkową pamięć obecną np. w modelach Fatality potrafi wykorzystać tylko parę tytułów, a panel czy pilot przydadzą się tylko nielicznym.

## Zestaw Sensilo CD-Action Eco XII.1

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | AMD Athlon 64 X2 4000+ BOX | 238 zł |
| Karta graficzna | PowerColor Radeon X1950 Pro | 449 zł |
| Płyta główna | Abit AN52 | 227 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza | 154 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W bulk | 159 zł |
| Cena całości | | 1741 zł |

### Co i jak?

W najbardziej ekonomicznej konfiguracji sięgnęliśmy po **Athlona X2 i Radeona X1950 Pro**. Jak widać, do gry w najwyższych detalach w najbardziej wymagających tytułach ten zestaw raczej się nie nadaje, ale w średnich nawet WiC i Crysis wyglądają super, a z tym sobie już poradzi. Jego wada to brak zgodności z DX10, jednak wyniki z porównywalnym cenowo GeForce'em 8600 GT znajdziecie w nawiasach. Cóż, w tym przedziale cenowym DX10 nie ma sensu. Jedyne, co zagraża pozycji X1950, to HD 3850, ale jest to tak duża nowość, że nie udało się go zdobyć do testów (wyniki powinny być jednak dużo lepsze przy niewiele wyższej cenie).

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 4745 (4598)
SM 2.0: 1864 (2017)
HDR/SM 3.0: 2057 (1752)
CPU: 1608 (1620)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 34 (32)
1280 x 1024: 33 (28)
1680 x 1050: 28 (22)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 19 (19)
1280 x 1024: 18 (13)
1680 x 1050: 15 (10)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 34 (32)
1280 x 1024: 32 (30)
1680 x 1050: 19 (15)

Wysokie detale:
800 x 600: 19 (17)
1280 x 1024: 14 (4)
1680 x 1050: 7 (3)

## Sensilo CD-Action Eco XII.2 OC

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Pentium Dual Core E2140 Box (1,6 GHz) | 235 zł |
| Karta graficzna | PowerColor Radeon X1950 Pro | 449 zł |
| Płyta główna | EVGA 650i Ultra | 316 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilaczaa | 154 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W bulk | 159 zł |
| Cena całości | | 1827 zł |

### Co i jak?

Dla osób niebojących się podkręcania procesora sensowniejszym wyborem będzie Pentium Dual Core. Na dobrej płycie głównej (co ważne – obecnie wcale nie oznacza to już „bardzo drogiej") można go bez większych problemów podkręcić do 3 GHz. Wyniki po OC znajdziecie w nawiasach. Widać, że przy maksymalnych detalach różnica zbyt wielka nie jest, ale tego można było oczekiwać po wynikach w 3DMarku – sam szybki procesor to za mało, by zapewnić komfortową grę w nowych tytułach przy pełnych detalach. Do takiej maszyny przydałaby się szybsza karta graficzna, ale temu zaradzimy w zestawach Gamer.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 4651 (5317)
SM 2.0: 1869 (1962)
HDR/SM 3.0: 2068 (2160)
CPU: 1419 (2596)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 35 (52)
1280 x 1024: 31 (38)
1680 x 1050: 27 (32)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 19 (28)
1280 x 1024: 15 (18)
1680 x 1050: 14 (17)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 33 (38)
1280 x 1024: 24 (25)
1680 x 1050: 19 (19)

Wysokie detale:
800 x 600: 18 (19)
1280 x 1024: 9 (10)
1680 x 1050: 7 (7)

## Sensilo CD-Action Eco XII.3 OC

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Pentium Dual Core E2140 Box (1,6 GHz) | 235 zł |
| Karta graficzna | Gigabyte GeForce 8600 GT | 389 zł |
| Płyta główna | EVGA 650i Ultra | 316 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02B-B-B – bez zasilacza | 154 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W bulk | 159 zł |
| Cena całości | | 1767 zł |

### Co i jak?

Konfiguracja jest identyczna jak Eco XII.2 OC, z jednym wyjątkiem – tym razem zastosowaliśmy GeForce'a 8600 GT. Na podstawie testów XII.1 oczekiwań wielkich nie mieliśmy i... niestety, przewidywania się sprawdziły. Nawet z podkręconym procesorem GeForce 8600 GT zachowuje się znacznie gorzej niż Radeon X1950 Pro. A to oznacza jedno – **w najtańszych zestawach nie ma co eksperymentować z kartami zgodnymi z DX10**, lepiej postawić na sprawdzoną konstrukcję ATI. No, chyba że uda się wam dostać HD 3850, bo jeśli wierzyć pierwszym recenzjom, z X1950 wygrywa bez najmniejszych problemów, a kosztować ma niemal tyle samo.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 4688 (5206)
SM 2.0: 2050 (2086)
HDR/SM 3.0: 1921 (1935)
CPU: 1427 (2613)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 37 (47)
1280 x 1024: 28 (31)
1680 x 1050: 24 (25)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 17 (23)
1280 x 1024: 12 (13)
1680 x 1050: 8 (9)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 33 (40)
1280 x 1024: 21 (21)
1680 x 1050: 16 (16)

Wysokie detale:
800 x 600: 18 (19)
1280 x 1024: 4 (4)
1680 x 1050: 2 (3)

## Sensilo CD-Action Gamer XII.1

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | AMD Athlon 64 X2 6000+ BOX | 576 zł |
| Karta graficzna | EVGA GeForce 8800 GT | 1199 zł |
| Płyta główna | Abit AN52 | 227 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02BBSL – bez zasilacza | 153 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W bulk | 166 zł |
| Cena całości | | 2835 zł |

### Co i jak?

Najmocniejszy Athlon i nowy GeForce 8800GT to – przynajmniej teoretycznie – bardzo dobra propozycja dla osób szukających wydajnego komputera, który pełnię możliwości osiągnie bez potrzeby grzebania w BIOS-ie. W praktyce też jest całkiem nieźle, zresztą wyniki mówią same za siebie. Nie jest to wprawdzie konfiguracja mogąca walczyć o miano najszybszej, ale w większości gier poradzi sobie bardzo dobrze, nawet przy wysokich detalach. Co ważne, jest tańsza niż porównywalne maszyny stworzone na bazie procesorów Intela. I jeszcze jedno – obecnie ceny 8800GT są w Polsce znacznie wyższe niż zaleca Nvidia, więc niedługo ten zestaw powinien kosztować nawet 300 złotych mniej.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 10 515
SM 2.0: 4884
HDR/SM 3.0: 4942
CPU: 2317

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 51
1280 x 1024: 49
1680 x 1050: 49

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 33
1280 x 1024: 33
1680 x 1050: 31

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 48
1280 x 1024: 48
1680 x 1050: 47

Wysokie detale:
800 x 600: 37
1280 x 1024: 27
1680 x 1050: 19

## Sensilo CD-Action Gamer XII.2

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | AMD Athlon 64 X2 6000+ BOX | 576 zł |
| Karta graficzna | Asus Radeon HD 2900 XT | 1289 zł |
| Płyta główna | Abit AN52 | 227 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02BBSL – bez zasilacza | 153 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-550AB-A) 550 W bulk | 227 zł |
| Cena całości | | 2986 zł |

### Co i jak?

Zestaw identyczny jak Gamer XII.1, ale ze starszym Radeonem HD 2900 zamiast GeForce'a 8800GT. Jak widać po wynikach testów, jest nieco wolniejszy, zwłaszcza przy wysokich detalach i włączonym wygładzaniu krawędzi. Jeśli do tego dodać dużo wyższą cenę HD 2900... cóż, pytanie samo ciśnie się na usta – po co komu taka niezbyt sensowna konfiguracja? Już wyjaśniamy – bardzo podobną wydajność osiągnie ten zestaw z nowym Radeonem HD 3870, który jest tańszy nie tylko od HD 2900, ale także od 8800GT. To oznacza jedno – ten zestaw z HD 3870 będzie kosztował nawet 400 złotych mniej. A wtedy Gamer XII.2 ma sens już nie tylko dla fanów ATI, prawda?

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 9912
SM 2.0: 4280
HDR/SM 3.0: 4816
CPU: 2296

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 53
1280 x 1024: 52
1680 x 1050: 51

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 35
1280 x 1024: 31
1680 x 1050: 27

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 52
1280 x 1024: 42
1680 x 1050: 37

Wysokie detale:
800 x 600: 28
1280 x 1024: 19
1680 x 1050: 15

## Sensilo CD-Action Gamer XII.3 OC

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Core2 Duo E4500 (2,2 GHz) | 464 zł |
| Karta graficzna | EVGA GeForce 8800GT | 1199 zł |
| Płyta główna | EVGA 650i Ultra | 316 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02BBSL – bez zasilacza | 153 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-400AA-101A) 400 W | 159 zł |
| Cena całości | | 2805 zł |

### Co i jak?

Naszym zdaniem, jest to obecnie optymalny zestaw dla gracza, oczywiście po podkręceniu procesora. GeForce'a 8800GT wymiata nawet w zwykłej wersji, a przecież są jeszcze firmowo podkręcone (zainteresowanych ponownie odsyłam do testu Zotaca AMP! Edition). W każdym razie po OC jest to zestaw porównywalny ze znacznie droższymi konfiguracjami opartymi o procesory E6xxx i GeForce 8800 GTX, mimo że kosztuje od nich znacznie mniej. Zresztą co ja się tutaj będę produkował – wyniki testów mówią same za siebie (specjalnie zrobiliśmy je w pełnym zakresie, by nic nam nie umknęło)!

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 9501 (11 372)
SM 2.0: 4383 (5291)
HDR/SM 3.0: 4715 (5124)
CPU: 1967 (2650)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 51 (64)
1280 x 1024: 48 (63)
1680 x 1050: 48 (60)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 30 (41)
1280 x 1024: 30 (38)
1680 x 1050: 28 (31)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 52 (65)
1280 x 1024: 51 (57)
1680 x 1050: 47 (47)

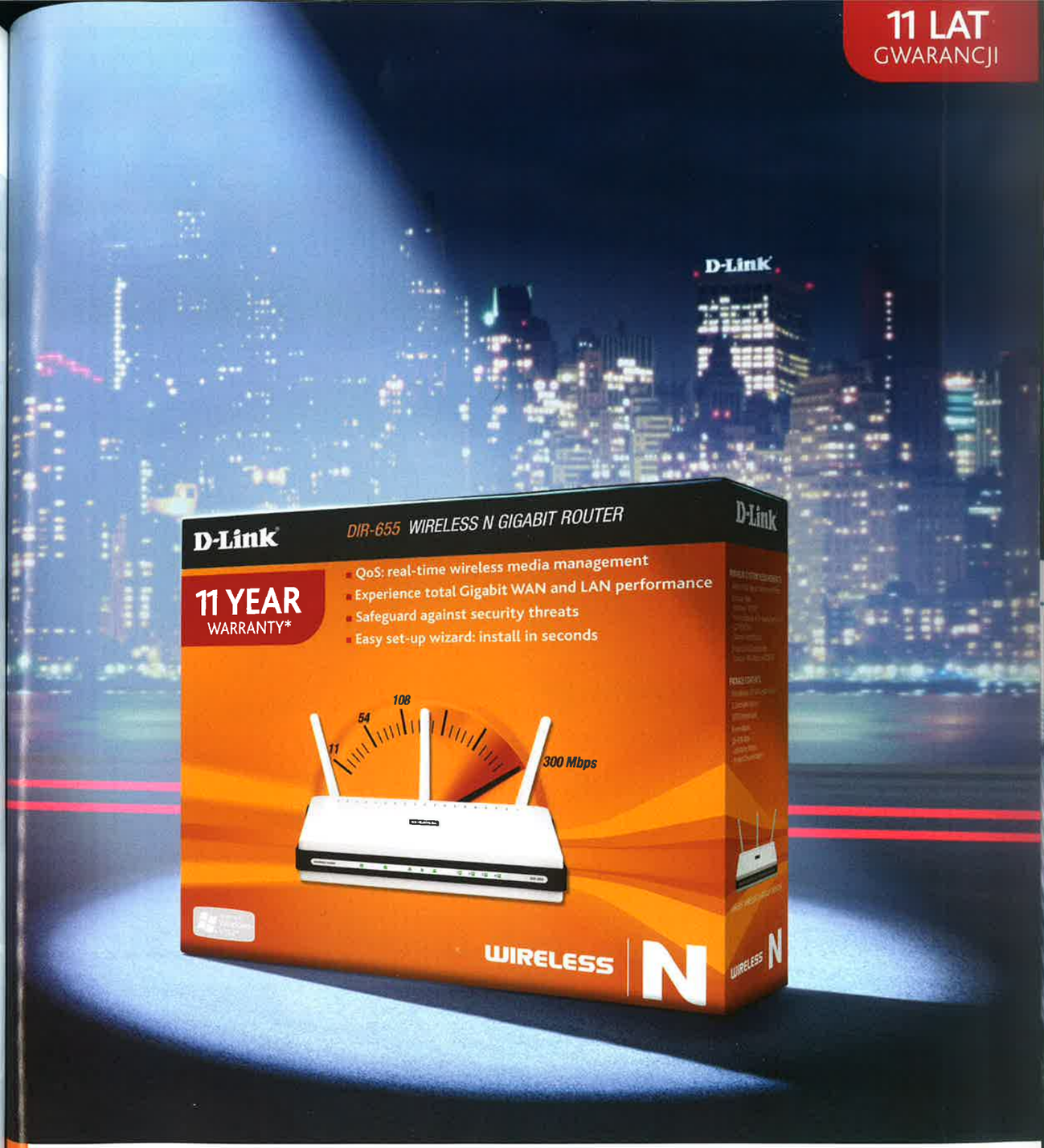
Wysokie detale:
800 x 600: 36 (44)
1280 x 1024: 27 (34)
1680 x 1050: 19 (19)

**Komponenty wspólne dla każdego zestawu**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Pamięć | GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz | 222 zł | Dysk twardy | Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 | 184 zł |
| Napęd optyczny | Samsung DVD+/-RW SH-S203N czarny | 108 zł | | | |



11 LAT GWARANCJI




Moje Miasto. Miasto Bez Kabli.

Sieć bezprzewodowa szybciej niż po kablu.

DIR-635, DIR-655, DIR-615 – rutery dla domu rozdzielają stałe łącza internetowe
DSL-2740B – ruter rozdziela łącza internetowe ADSL (np. od TP lub Netii)

WIRELESS N by D-Link

www.dlink.pl/wirelessN

## Sensilo CD-Action Gamer XII.4 OC

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Core2 Duo E4500 (2,2 GHz) | 464 zł |
| Karta graficzna | Asus Radeon HD 2900 XT | 1289 zł |
| Płyta główna | EVGA 650i Ultra | 316 zł |
| Obudowa | Chieftec BG-02BBSL – bez zasilacza | 153 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-550AB-A) 550 W bulk | 227 zł |
| Cena całości | | 2963 zł |

### Co i jak?

Zestaw identyczny jak prezentowany na poprzedniej stronie Gamer XII.3 OC – różnica to ponownie zastosowanie Radeona HD 2900 Pro zamiast GeForce'a 8800GT. Wyniki? Bardzo podobne jak w przypadku pary Gamer XII.1 i XII.2. Przy maksymalnej liczbie detali czwórka zachowuje się gorzej, ale biorąc pod uwagę to, że podobne wyniki będzie osiągał tańszy niż 8800GT Nvidii Radeon HD 3870, także ten zestaw jest całkiem sensowną propozycją. No, chyba że lubicie grać w wysokich rozdzielczościach, bo w takim przypadku GTX lub podkręcony GT będzie się zachowywał lepiej. I tradycyjna uwaga na zakończenie – w wersji z HD 3870 będzie o około 500 złotych tańszy.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 9229 (10 679)
SM 2.0: 4125 (4543)
HDR/SM 3.0: 4630 (5056)
CPU: 1956 (2631)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 50 (66)
1280 x 1024: 49 (65)
1680 x 1050: 49 (59)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 34 (41)
1280 x 1024: 31 (31)
1680 x 1050: 27 (27)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 57 (58)
1280 x 1024: 49 (50)
1680 x 1050: 43 (43)

Wysokie detale:
800 x 600: 29 (33)
1280 x 1024: 19 (20)
1680 x 1050: 13 (16)

## Sensilo CD-Action Power XII.1

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | AMD Athlon X2 6000+ Box | 576 zł |
| Karta graficzna | EVGA GeForce 8800 GTX | 1799 zł |
| Płyta główna | Abit AN 52 | 227 zł |
| Obudowa | NZXT Apollo Crafted Series Silver | 299 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-500AB-A) 500 W bulk | 211 zł |
| Cena całości | | 3626 zł |

### Co i jak?

Zestaw identyczny jak Gamer XII.1, ale ze względu na droższą kartę graficzną wylądował w kategorii Power. Czy wymiana 8800GT na GTX-a ma sens? Cóż, z testów wynika, że przewagę ten ostatni zyskuje bardzo niewielką, a i to głównie w wyższych rozdzielczościach oraz przy bardzo dużej liczbie detali. Ale nawet wtedy jest ona na tyle mała, że trudno nam polecić to konkretne rozwiązanie. Lepiej już poszukać firmowo podkręconego GT, wyniki będą takie same – a cena niemal o połowę niższa. Jeszcze jedno – widać niestety, że nawet najmocniejszy procesor AMD przegrywa z tańszym od niego kręconym Core2 Duo. Niestety do premiery szybszych Phenomów sytuacja nie ulegnie zmianie...

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 10 643
SM 2.0: 4863
HDR/SM 3.0: 5138
CPU: 2310

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 51
1280 x 1024: 50
1680 x 1050: 48

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 33
1280 x 1024: 33
1680 x 1050: 32

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 49
1280 x 1024: 49
1680 x 1050: 45

Wysokie detale:
800 x 600: 38
1280 x 1024: 30
1680 x 1050: 22

## Sensilo CD-Action Power XII.2 OC

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Core2 Duo E4500 Box (2,2 GHz) | 464 zł |
| Karta graficzna | EVGA GeForce 8800 GTX | 1799 zł |
| Płyta główna | EVGA 650i Ultra | 316 zł |
| Obudowa | NZXT Apollo Crafted Series Silver | 299 zł |
| Zasilacz | Chieftec (GPS-500AB-A) 500 W bulk | 211 zł |
| Cena całości | | 3603 zł |

### Co i jak?

Dwójka jest niemal identyczna jak Gamer XII.3 OC – różnica to ponownie tylko zamiana karty graficznej 8800 GT na 8800 GTX. Czy to się opłaca? Wnioski (wyciągnięte na podstawie testów – w nawiasach znajdziecie wyniki uzyskane po podkręceniu procesora do 3 GHz) nasuwają się same. W zdecydowanej większości przypadków kupno GTX-a nie ma już sensu, bo nawet na szybkim procesorze dwurdzeniowym zwykłe 8800GT uzyskuje minimalnie tylko gorsze wyniki, a jest przecież o połowę tańsze. Jedynie w najwyższych rozdzielczościach (których tutaj nie testowaliśmy) przewaga GTX-a jest nieco większa, ale... tak naprawdę i tak przydałyby się wtedy 2 GTX-y w SLI.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 9585 (11 372)
SM 2.0: 4381 (5291)
HDR/SM 3.0: 4847 (5124)
CPU: 1958 (2650)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 50 (58)
1280 x 1024: 49 (57)
1680 x 1050: 49 (56)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 33 (38)
1280 x 1024: 33 (37)
1680 x 1050: 32 (37)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 50 (58)
1280 x 1024: 46 (57)
1680 x 1050: 45 (48)

Wysokie detale:
800 x 600: 36 (44)
1280 x 1024: 29 (30)
1680 x 1050: 21 (22)

## Sensilo CD-Action Power XII.3

| | | |
|---|---|---|
| Procesor | Intel Core2 Quad Q6600 Box (2,40 GHz) | 989 zł |
| Karta graficzna | EVGA GeForce 8800 GTX/ Asus Radeon HD 2900 | 1799 zł/ 1289 zł |
| Płyta główna | Asus P5N32-E SLI PLUS NF650i | 615 zł |
| Obudowa | NZXT Apollo Crafted Series Silver | 299 zł |
| Zasilacz | Chieftec (CFT-650-14C) 650W | 361 zł |
| Cena całości | | 4577 zł/ 4067 zł |

### Co i jak?

Ostatnia z testowanych konfiguracji to Quad z najmocniejszymi kartami Nvidii i AMD, czyli GTX-em i HD 2900 (wyniki z tą drugą kartą znajdziecie w ramce). Jak widać, w niektórych grach czterordzeniowy procesor daje przyrost wydajności, ale nawet on nie wystarczy, by Crysisa uruchomić w pełnych detalach w wysokiej rozdzielczości. Do tego wymagane są już niestety przynajmniej dwie karty połączone w SLI – albo jeszcze szybsze. Póki ich nie ma, lepiej traktować tę konfigurację jako propozycję dla bardzo bogatych. Inni lepiej zrobią zostając przy którymś z Gamerów. I jeszcze tradycyjne słówko o cenach – wymieniając GTX-a na GT można zaoszczędzić nawet do 900 zł (po spadku cen), a HD 2900 na 3870 – około 500.

### Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 12 105 (11 273)
SM 2.0: 4952 (4405)
HDR/SM 3.0: 5204 (4921)
CPU: 3831 (3800)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 58 (68)
1280 x 1024: 58 (64)
1680 x 1050: 56 (60)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 37 (39)
1280 x 1024: 37 (34)
1680 x 1050: 36 (28)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 58 (56)
1280 x 1024: 56 (54)
1680 x 1050: 54 (45)

Wysokie detale:
800 x 600: 50 (34)
1280 x 1024: 49 (21)
1680 x 1050: 22 (16)

**Komponenty wspólne dla każdego zestawu**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pamięć | GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz | 222 zł | Dysk twardy | Seagate 160 GB Barracuda 7200.10 | 184 zł | Napęd optyczny | Samsung DVD+/-RW SH-S203N czarny | 108 zł |



# gadżet™ 2008

ŚWIĄTECZNE OBIEKTY POŻĄDANIA

**Kross Sign DS**
Nawet zimą można jeździć na rowerze. Szczególnie takim!

**Sapphire Radeon HD 3850 i HD 3870**
Nowy układ ATI w ultraszybkich kartach Sapphire.

**Creative Zen**
Najwyższej jakości multimedia w nowym odtwarzaczu z serii Zen.

**ponad 100 wyjątkowych nagród**

ASUS EN8800GT/G/HTDP/512M

# Perfekcja w 65 nm

**ASUS** | **849 zł** | **www.asus.pl**

Nowy układ firmy Nvidia, GeForce 8800GT, robi furorę. Również firma Asus uczyniła z niego podstawę swoich kart, które **dzięki marce producenta gwarantują jakość i niezawodność, a dzięki chipowi Nvidii wysoką wydajność**. Karta ASUS EN8800 GT została zaprojektowana z myślą o obsłudze najnowszych gier, wykorzystuje efekty pakietu DirectX 10, a przy tym, dzięki wykorzystaniu rdzenia w technologii 65 nm, zużywa mniej energii niż karty poprzedniej generacji. Wyposażono ją w kilka dodatkowych elementów, które wyróżniają ten model od innych opartych o układ GeForce 8800 GT – to m.in. narzędzie SmartDoctor, które ułatwia zmianę taktowania w celu osiągnięcia maksymalnej wydajności, oraz ASUS Gamer OSD, który wśród wielu funkcji pozwala m.in. na rejestrowanie filmów z gry. Miłym dodatkiem jest także dołączana do karty gra Kompania braci: Na linii frontu. ASUS EN8800GT obsługuje magistralę PCIe w dwóch wersjach – nowszej PCI Express 2.0 oraz starszej PCI Express.

**KONKURS**

**Karta graficzna Asus EN8800 GT**

**W opisywanej karcie wykorzystany został układ...**

**A. GeForce** **B. Radeon**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.2A.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

SAMSUNG L760

# Telefon dla bloggerów

**Samsung** | **899 zł** | **www.samsung.com**

Samsung L760 to telefon 3G z rozsuwaną obudową, zgodny ze standardem UMTS 3G i wyposażony w popularne rozwiązania mobilne, takie jak aparat fotograficzny o rozdzielczości 2 megapikseli, czytnik informacji w formacie Really Simple Syndication (RSS), odbiornik radiowy UKF z obsługą Radio Data System (RDS), najnowszymi funkcjami muzycznymi i wieloma innymi rozwiązaniami atrakcyjnymi dla mobilnych użytkowników. W Polsce L760 dostępny jest w pięciu wersjach kolorystycznych: czarnej, niebiesko-szafirowej, zielonej, metalowej oraz złotej. **Ciekawą funkcją L760 jest możliwość aktualizowania internetowych blogów bez potrzeby korzystania z komputera osobistego.** Z pomocą telefonu można z dowolnego miejsca na kuli ziemskiej (oby był zasięg) „jednym kliknięciem" przesyłać wpisy i fotografie na większość popularnych blogów!

**KONKURS**

**Telefon komórkowy Samsung L760**

**W ilu wersjach kolorystycznych dostępny jest opisywany telefon?**

**A. jednej** **B. pięciu**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.2S.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

CREATIVE ZEN

# Po prostu ZEN

**Creative Labs** | **599 zł (4 GB), 749 zł (8 GB)** | **www.pl.europe.creative.com**

Choć Creative już od kilku lat sprzedaje przenośne odtwarzacze multimedialne opatrzone marką Zen, nazwa tego najnowszego pozbawiona jest jakichkolwiek dopisków, dodatków i uzupełnień. Nowy Zen odtwarza muzykę w formatach MP3, WAV, WMA i AAC oraz pliki wideo zapisane z rozszerzeniem MPEG-4, DivX, XviD i WMV. Te drugie, podobnie jak i zdjęcia JPEG, wyglądają znakomicie na zaawansowanym technologicznie, kolorowym (do 16,7 miliona kolorów) ekranie o przekątnej 2,5 cala. **Funkcjonalność odtwarzacza zwiększa wbudowany czytnik kart SD**, dzięki któremu można powiększyć standardową pojemność sprzętu – Zen sprzedawany jest w wersjach 4, 8 i 16 GB. Poza tym player potrafi zamienić się w radio FM i dyktafon, ma także organizator, z możliwością synchronizacji kontaktów, list zadań i kalendarza z programem Microsoft Outlook. Cudo!

**KONKURS**

**Dwa odtwarzacze Creative Zen 4 GB**

**Opisywany odtwarzacz wyposażony jest w czytnik kart...**

**A. SD** **B. Do brydża**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.2C.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

**KONKURS**

**Dwa monitory BenQ FP94VW**

**Opisywany monitor charakteryzuje się kontrastem na poziomie...**

**A. 800:1** **B. czarno na białym**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.3B.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

BENQ FP94VW

# LCD z HDMI

**BenQ** | **799 zł** | **BenQ.pl**

Firma BenQ wyrobiła już sobie markę jako producent solidnych paneli LCD o wysokich parametrach użytkowych opakowanych w efektowną obudowę. Podobnie można scharakteryzować model FP94VW wyposażony w panoramiczną, 19-calową matrycę LCD o rozdzielczości 1440 x 900 (WXGA+), wyświetlającą obraz z kontrastem 800:1 przy jasności 300 cd/m$^2$ i czasie reakcji 5 ms. Dla pełnej kompatybilności z urządzeniami zewnętrznymi **wyposażono go w komplet portów komunikacyjnych DVI, D-Sub oraz – to wciąż rzadkość – HDMI**. Szczególną uwagę na ten model BenQa powinni zwrócić gracze, dla nich bowiem wykorzystano w monitorze technologię o nazwie Senseye+Game. Dzięki niej matryca inaczej pracuje przy dynamicznych grach akcji czy samochodówkach, w których szybko po sobie następujące sceny wymagają odpowiednio krótkiego czasu reakcji, a inaczej przy grach strategicznych. Wedle słów projektantów, również obudowa panelu powstała z myślą o pasjonatach gier – na jej szerokiej ramce zewnętrznej powiesić można słuchawki lub... ustawić figurki bohaterów.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP WAVE

# Klawe klawiatury

**Logitech** | **329 zł (Wave)** | **www.logitech.pl**

Cordless Desktop Wave to zestaw działających w technologii bezprzewodowej myszy i klawiatury, których **największym atutem jest wygoda i ergonomia użytkowania**. Klawisze ustawione są w sposób zgodny z naturalnym ułożenie palców na klawiaturze, dłoń i nadgarstek wspiera wyścielana podpórka o właściwie dobranej wysokości i twardości. Funkcjonalność klawiatury zwiększa szereg klawiszy funkcyjnych, z których część przystosowana jest już to opcji systemu Windows Vista (Flip 3D, Zoom, Photo Gallery i Gadgets), inne są całkowicie programowalne i można do nich przypisać dowolne akcje, np. uruchamianie ulubionych aplikacji, folderów, stron internetowych czy gier.

**KONKURS**

**Klawiatura Logitech Desktop Wave**

**Klawiatura Logitech Cordless Desktop Wave jest ...**

**A. bezprzewodowa** **B. zielona**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.3L.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

KROSS SIGN DS

# Freeride na biało

**Kross SA** | **1848 zł** | **www.kross.pl**

Okazuje się, że w temacie rowerów również panują mody – w tym sezonie na topie są bicykle białe, dlatego też Kross Sign DS utrzymany jest w tej kolorystyce. To jednak nie jedyny powód, dla którego warto zwrócić na niego uwagę, bowiem poza trendy wyglądem ma również inne zalety. Są nimi przede wszystkim wykorzystane elementy konstrukcyjne – **mocna aluminiowa rama, komponenty Truvativ Hussefelt oraz przedni amortyzator RST Launch** (z ang. wyrzucać coś w powietrze...) o skoku 130 mm. To one sprawiają, że równie dobrze jak do spokojnej miejskiej jazdy nadaje się do najróżniejszych, bardziej ekstremalnych rowerowych pasji – freeride'u, four crossu i dirt jumpingu.

**KONKURS**

**Rower Kross Sign DS**

**Skok w amortyzatorze RST Launch wynosi...**

**A. dwa stopnie** **B. 130 mm**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.3K.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

REEBOK V-PACK

# Robot na nogach

Reebok | od 329 zł | www.reebok.com

V-Pack to **nowa seria butów sportowych** znanej firmy Reebok, inspirowana kultowym serialem animowanym „Voltron: Obrońca Wszechświata". Nie pamiętasz? To japońska kreskówka o pięciu robotach, które razem mogły się połączyć w mechanicznego megawojownika Voltrona. W serii V-Pack również znajduje się pięć modeli butów, a każdy z nich nawiązuje do jednego robota z serialu. Jest więc Court Victory Pump (jego cechy to czarna kolorystyka i technologia pump), Insta Pump Fury (czerwone wykończenie i ciekawa stylistyka), Pump Omni Lite (but z grubą podeszwą, utrzymany w żółtych kolorach), Ventilator (niebieskie obuwie z rozpoznawalnymi od razu detalami w górnej części buta) oraz ERS Racer (zielone buty z wkładką zwiększającą wygodę). Roboty-bohaterowie kreskówki ratowali ziemię przed kosmitami, chyba więc warto mieć jednego z nich na nogach, kiedy Obcy rzeczywiście zaatakują...

KONKURS

**Dwie pary butów z kolekcji Reebok Voltron**

**Czy Voltron to ...**

**A. megawojownik** **B. bateria AA**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.4R.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

MEDIA-TECH PIXER LED

# Pogawędki via net

Media-Tech | 99 zł | www.media-tech.eu

**Najnowsza kamerka internetowa** w katalogu firmy Media-Tech to Pixer LED – ciekawie zaprojektowane urządzenie wyposażone w sensor CMOS SXGA, który zapewnia sprzętową rozdzielczość 1,3 megapiksela interpolowaną do rozdzielczości 8 megapiskeli w przypadku obrazu nieruchomego. Pixer współpracuje ze wszystkimi komunikatorami internetowymi, ma wbudowany mikrofon, białe diody LED ukryte z przodu kamery, które podświetlają internautę podczas pogawędek prowadzonych w nocy, oraz funkcję FaceTracking utrzymującą twarz w środku kadru. Atutem urządzenia jest również prosta instalacja w standardzie plug & play, łącze USB 2.0 gwarantujące odpowiedni komfort pracy oraz specjalnie zaprojektowana podstawka umożliwiająca postawienie kamerki na blacie lub przymocowanie jej do ekranu laptopa.

KONKURS

**Trzy kamerki Pixer LED**

**Funkcja, która utrzymuje twarz w środku ekranu to...**

**A. FaceTracking** **B. Face-Off**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.4M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

TRAK GPS-210

# GPS nie tylko dla kobiet

Trak Electronics | 899 zł | www.trakelectronics.com

Trak GPS-210 to **kompletny zestaw do nawigacji GPS**, który wyróżnia się tym, że przygotowano go w dwóch wersjach kolorystycznych – jednej typowo męskiej (czarny kolor z szarostalowymi wykończeniami) oraz kobiecej (dominuje czerwień). Na szczęście poza stylistką „opakowania" zadbano również o wnętrze, a więc o specyfikację samego urządzenia i odpowiednie oprogramowanie. GPS-210 korzysta z najszybszego obecnie na rynku procesora Samsung 400 MHz, jest wyposażony w pamięć 128 MB (64 MB RAM i 64 MB FlashRom) oraz moduł GPS SIRF Star III. Software, z którego korzysta urządzenie, to MapaMap w wersji 4.0,obejmująca niemal 400 tysięcy kilometrów dróg krajowych, główne trakty Europy, 1700 planów miast i miejscowości, a także 2 miliony przydatnych adresów (hotele, sklepy, stacje benzynowe, muzea, kina itd.). Dodatkowe akcesoria to zasilacz samochodowy, uchwyt do mocowania urządzenia w wozie oraz pokrowiec.

KONKURS

**Urządzenie Trak GPS-210**

**Opisywany sprzęt pracuje na bazie modułu...**

**A. SIRF Star III** **B. RUThere**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.4T.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!





ZYKON K2 GAMER KEYBOARD I ZYKON Z1 GAMER MOUSE

# Gamingowe combo

4Max | 299 zł (K2 Gamer Keyboard), 189 zł (Z1 Gamer Mouse) | www.4max.pl

Coraz więcej producentów sprzętu komputerowego zabiega o względy graczy, a do listy tych, którzy już zdali sobie sprawę, jak atrakcyjny jest to rynek, dołączyła również marka Zykon, która właśnie wprowadziła na polski rynek dwa urządzenia dla fanów FPS-ów, RPG-ów i RTS-ów absolutnie podstawowe – **myszkę i klawiaturę. Oba zaprojektowane są w taki sposób, by to właśnie gracze mieli z nich najwięcej pożytku.** Z1 Gamer Mouse przyciąga wzrok ciekawą kolorystyką, specjalną torbą na mysz znajdującą się w opakowaniu, rozdzielczością rzędu 2000 dpi (z opcją zmiany w lot na 400/800/1600 dpi), siedmioma programowalnymi przyciskami oraz złotym złączem USB w standardzie 2.0 High-speed. Jeszcze ciekawiej prezentuje się K2 Gamer Keyboard – klawiatura rozbudowana o dodatkowy moduł z ergonomicznie umieszczonymi klawiszami najczęściej wykorzystywanymi w grach (patrz fotka) i hubem USB.

KONKURS

**Opisywany zestaw akcesoriów Zykon**

**Maksymalna rozdzielczość myszki K1 to...**

**A. 3 po 3** **B. 2000 dpi**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.5M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

D-LINK DIR-655 WIRELESS N

# Multi bez kabli

D-Link | 570 zł | www.dlink.pl/wirelessn

D-Link DIR-655 Wireless N to jeden z najbardziej wydajnych **routerów bezprzewodowych** dostępnych na naszym rynku. Został zaprojektowany z myślą o użytkownikach, którym potrzebny jest wysokowydajny transfer danych w sieci bezprzewodowej, a więc m.in. z myślą o graczach. To dlatego wyposażono go w obsługę standardu 802.11n, który oferuje sześciokrotny wzrost wydajności w stosunku do stosowanego dotąd powszechnego protokołu, a także w technologię anten 3x3, która pozwala wyeliminować martwe strefy w sieci bezprzewodowej i zapewnia lepsze okrycie sygnałem całej przestrzeni znajdującej się w jej zasięgu. Inne ciekawe rozwiązania to technologia QoS (Quality of Service) z mechanizmem StreamEngine oraz systemem WISH (Wireless LAN Intelligent Stream Handling), dzięki którym router świetnie radzi sobie z płynną obsługą gier sieciowych, telewizją wysokiej rozdzielczości (HDTV) czy usługami multimedialnymi, takimi jak VoIP i nadaje danym najwyższego priorytetu transferu w obrębie sieci. Warto dodać, że to pierwszy na świecie router bezprzewodowy, który otrzymał oficjalny certyfikat Microsoft Windows Vista – użytkownicy tego systemu mają więc gwarancję, że praca z DIR-655 będzie na nim bezproblemowa.

KONKURS

**Router D-Link DIR-655**

**Opisywany router obsługuje standard...**

**A. Hi-Fi Wi-Fi** **B. 802.11n**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.5D.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

CASIO EXILIM EX-S880

# Supercienki na YouTube

Casio | 1199 zł | www.aparaty-casio.pl

Exilim to znana już fotoamatorom seria supercienkich i zgrabnych aparatów firmy Casio, a EX-S880 to najnowszy należący do tej linii model na polskim rynku. Zwraca uwagę wyrafinowaną stylistyką i rozmiarami – nie ma większej przesady w stwierdzeniu, że **aparat zbliżony jest wielkością do... karty kredytowej**. W tak małym cacku udało się zmieścić matrycę 8,1 megapiksela, 3-krotny zoom optyczny, wyświetlacz LCD o przekątnej 2,8", system redukcji rozmyć, system detekcji twarzy oraz automatycznie podążający za obiektem system AF, czytnik kart SD/MMC. Ciekawostką, na którą warto zwrócić uwagę rozważając zakup tego modelu, jest wyposażenie go w specjalny tryb działania (jeden z 39) o nazwie YouTube BEST SHOT, który **pozwala kręcić filmy przyjmujące rozmiar i rozdzielczość dopasowaną do specyfiki serwisu YouTube**. W zestawie znajduje się również aplikacja ułatwiająca umieszczanie zarejestrowanych sekwencji na wspomnianym serwisie, w związku z czym poradzi sobie z tym nawet ktoś, kto w temacie komputerów i fotografii cyfrowej jest laikiem.

>>> Mimo niewielkich gabarytów aparat ma matrycę 8,1 Mpix.

KONKURS

**Aparat Casio Exilim EX-S600**

**Opisywany aparat wyposażony jest w matrycę...**

**A. 8,1 Mpix** **B. 1,3 Mpix**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.5C.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

KONKURS

**Ramka Manta LCD-703**

Zastosowany w ramce ekran LCD ma przekątną...

A. 32 cale B. 7 cali

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.6M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

MANTA LCD-703 PHOTO FRAME

# Cyfrowa ramka

**Manta** | **499 zł** | **www.manta.com.pl**

Doskonale znana na polskim rynku firma Manta zwiększa asortyment i dodaje do oferty coraz to nowe produkty – w tym ramkę do wyświetlania zdjęć cyfrowych wyposażoną w ekran LCD o przekątnej 7 cali. Zalety takiego gadżetu są oczywiste – **dzięki niemu można ustawić na biurku wykonane w technice cyfrowej zdjęcie z wakacji bez konieczności wywoływania go** w zakładzie fotograficznym (do czego, jak wiadomo, zwykle nikt nie ma głowy). LCD-703 Photo Frame odczytuje zdjęcia zapisane na dowolnym przenośnym urządzeniu wyposażonym w łącze USB (może to być nawet odtwarzacz MP3), a ponadto ma wbudowany czytnik kart w standardach MMC, SD, MS i CF. Dodatkowo ekranik potrafi wyświetlać filmy zapisane w formatach MPEG-4 i XviD, a wszystkie opcje dostępne są z poziomu wygodnego w użyciu pilota. Niestety cena gadżetu jest jeszcze dość wysoka, ale... u nas możesz go wygrać.

AURIS

# Trendy ucho

**Eurowizja** | **179 zł** | **www.excline.com**

Auris, nowy na polskim rynku odtwarzacz MP4, nosi taką nazwę nieprzypadkowo. Po łacinie auris znaczy ucho – czyż można nadać urządzeniu służącemu do słuchania muzyki lepsze miano? Odtwarzacz należy do marki Excellence Line, a więc linii produktów z założenia wyjątkowych – i przynajmniej pod względem designu Auris prezentuje się rzeczywiście oryginalnie, **za niewielkie pieniądze oferując stylistykę zarezerwowaną dotąd wyłącznie dla najdroższych playerów**. Jest trendy i co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Jeśli chodzi o funkcjonalność, Auris to urządzenie bardziej standardowe – pozwala na odtwarzanie plików MP3, przeglądanie zdjęć, oglądanie filmów (w formacie SMV) i słuchanie radia. Występuje w dwóch wersjach różniących się pojemnością (1 GB lub 2 GB) – ale po co komu bardziej rozbudowane funkcje, skoro już samym wyglądem może wzbudzić zazdrość znajomych? :)

KONKURS

**Odtwarzacz Auris**

Auris to po łacinie...

A. ręka B. ucho

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.6E.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

SOUND BLASTER X-FI PLATINUM – FATAL1TY CHAMPION SERIES

# Mistrzowski dźwięk

**Creative** | **699 zł** | **www.pl.europe.creative.com**

Karta dźwiękowa Sound Blaster X-Fi Platinum Fatali1ty Champion Series została stworzona z myślą o zaawansowanych graczach – to dlatego własnym „nickiem" sygnuje ją Fatal1ty, jeden z najlepszych zawodowych progamerów na świecie. Zainstalowany na karcie chip X-Fi nie obciąża procesora komputera i przyspiesza działanie DirectX, OpenAL i EAX 5.0, zapewniając najwyższą, kinową jakość dźwięku i płynność w grach – tym większą, że wbudowane w urządzenie 64 MB pamięci X-RAM zwiększa prędkość ładowania dźwięków. **24-bitowy Crystalizer X-Fi poprawia brzmienie wszystkich źródeł dźwięku**, w tym plików MP3/WMA, strumieniowej transmisji dźwięku i filmów, dźwięku telewizyjnego i radiowego oraz filmów w formacie DivX i DVD. Dodatkowo funkcja X-Fi CMSS-3D zapewnia realistyczny, przestrzenny dźwięk w słuchawkach stereo, co jest szczególnie przydatne podczas nocnego grania. Zalety najszybszej karty dźwiękowej na świecie X-Fi Platinum – Fatal1ty Champion Series łączy z możliwością podłączenia szerokiej gamy urządzeń zewnętrznych dzięki dodatkowemu panelowi montowanemu w przedniej części obudowy komputera.

KONKURS

**Karta X-Fi Platinum Fatali1ty Champion Series**

System poprawiania jakości generowanego dźwięku nosi nazwę...

A. Betterer B. Crystalizer

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.6C.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

>>> Kąt obrotu kierownicy Apollo Daytona to 180 stopni.

KONKURS

**Dwie kierownice Apollo Daytona**

Kierownica Daytona jest kompatybilna z...

A. komputerami PC B. tosterem

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.7A.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

APOLLO RW-3000 DAYTONA

# Kierownica na trzy platformy

**Apollo Multimedia** | **129 zł** | **www.apollo.eu**

Apollo RW-3000 Daytona to pierwszy model kierownicy w ofercie firmy Apollo, która j**est kompatybilna jednocześnie z trzema platformami sprzętowymi** – konsolami PlayStation 2, PlayStation 3 i komputerami PC. Z tego względu szczególną uwagę powinni na nią zwrócić posiadacze PS3, bo do tej konsoli wciąż brakuje tego typu urządzeń peryferyjnych. Niezależnie jednak od platformy gracze, którzy kupią Daytonę, będą się mogli cieszyć ergonomicznie wyprofilowanym kołem kierownicy (z kątem obrotu 180 stopni) i równie funkcjonalnie rozmieszczonymi przyciskami. W zestawie znajdują się oczywiście analogowe pedały i moduł z manetką zmiany biegów oraz hamulcem ręcznym. Kierownicę montuje się do podłoża za pomocą specjalnej klamry, dobrze spełniającej zadanie. O jakości wykonania świadczy gwarancja udzielana przez producenta aż na dwa lata!

GEIL BLACK DRAGON DDR2 4GB 800MHZ

# Pamięć czarnego smoka

**Yamo** | **229 zł** | **www.reactor.pl**

Kości pamięci RAM to niezwykle ważne komponenty każdego komputera, o których jednak na co dzień nie myślimy – schowane głęboko w obudowie dają o sobie znać tylko wtedy, kiedy się zepsują. Taki los jednak nie spotka cię z **pamięciami Black Dragon, opracowanymi przez firmę GeIL specjalnie z myślą o zawodowych graczach**. Ich projektanci postawili sobie za cel skonstruowanie układów oferujących dużą szybkość działania i maksymalną stabilność. Możemy zameldować wykonanie zadania i to z gwarancją dłuższą niż dwa lata, bo dożywotnią!

KONKURS

**Pamięć GeIL Black Dragon 4 GB**

Inspiracją dla twórców opisywanej pamięci byli...

A. progamerzy B. biedronki

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.7Y.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

KONKURS

**Drukarka Epson R285**

System poprawiania jakości zdjęć firmy Epson to...

A. PhotoEnhance B. GetGood

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.7E.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

EPSON STYLUS PHOTO R285

# Cyfrowe foto na 200 lat!

**Epson** | **359 zł** | **www.epson.pl**

Technologia druku zdjęć cyfrowych w domowych warunkach rozwija się z miesiąca na miesiąc i coraz częściej znaleźć można tanie drukarki, które pozwalają wygenerować fotki o klasie niewiele ustępującej tym wywołanym w photolabie. Jedną z nich jest sześciokolorowy Epson Stylus Photo R285, **który spośród konkurencyjnych produktów wyróżnia się wyjątkową jakością druku**. To między innymi zasługa technologii Epson PhotoEnhance, która obrazy przedstawiające ludzi, krajobrazy i sylwetki na tle nieba drukuje z automatyczną korekcją kolorów polepszającą tony i kontrasty. Sporą zaletą modelu jest również bardzo szybkie działanie – fotkę o jakości photolab drukuje w niecałe 30 sekund, podczas gdy odbitka robocza „wychodzi" z urządzenia w czasie krótszym niż 15 sekund. Największy atut R285 to jednak niskie koszty eksploatacji – oryginalny kartridż wyposażony w atrament Epson Claria z jednym z sześciu kolorów bazowych kosztuje zaledwie 39,99 zł, a takie rozdzielenie barw na poszczególne kartridże umożliwia wymianę tylko tych, które się zużyją. Warto dodać, że naukowcy Epsona wyliczyli, iż zdjęcia wykonane przy użyciu tej drukarki mają trwałość do 200 lat, kiedy przechowywane są w albumie i 98 lat, kiedy stoją w ramce. Ciekawie, jak to policzyli...

>>> Neodymowe membrany mają średnicę 40 mm.

CREATIVE HS-900

# Niiiiice!

**Creative** | ok. 189 zł | www.pl.europe.creative.pl

Creative to lider w produkcji komputerowego sprzętu „grającego", dlatego premiera każdego urządzenia noszącego rozpoznawalne na całym świecie logo to wydarzenie, którego gracze szukający najwyższej jakości rozwiązań dźwiękowych nie mogą przegapić. Nie przeoczyli również wprowadzenia na rynek słuchawek z mikrofonem oznaczonych jako Creative HS-900. W ciągu pół roku, jakie minęły od premiery, model ten szybko zdobył popularność – całkowicie zasłużoną. Słuchawki **mają membrany neodymowe o średnicy 40 mm, co gwarantuje, że dobrze przenoszą dźwięki z całego pasma akustycznego** od najniższych do najwyższych tonów. Pokryte welurem gąbki izolują uszy od hałasu zewnętrznego, a „hałas" wewnętrzny, ten generowany przez komputer, odtwarzany jest z minimalnym i całkowicie niesłyszalnym poziomem zniekształceń. Słuchawki wyposażone są również w mikrofon umieszczony na końcu długiego, elastycznego pałąka, kabel o długości aż 2,5 metra, a same ważą tylko 90 gram, dzięki czemu nie obciążają głowy i karku nawet podczas długich sesji.

KONKURS

Trzy zestawy słuchawek Creative HS-900

Opisywane słuchawki ważą...

A. 90 gram B. 950 gram

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.8C.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

EVGA 8600GTS 512DDR3

# Grafika na wysokich obrotach

**Yamo** | 750 zł | www.reactor.pl

Chipset 8600 GTS firmy Nvidia zdobył popularność i uznanie graczy – oferuje potężną moc obliczeniową, pełne wsparcie dla DirectX 10, technologię PureVideo przydatną podczas odtwarzania materiałów multimedialnych w high definition. To dlatego producenci kart graficznych chętnie wykorzystują ten układ w swoich konstrukcjach, a pośród modeli dostępnych na polskim rynku ten opisywany tutaj, produkowany przez firmę EVGA, zdecydowanie się wyróżnia. **Jego największym atutem jest wykorzystanie pamięci w standardzie DDR3** (w przypadku tej wersji to 512 MB VRAM), co oznacza, że kości te pracują z szybkością wymaganą przez współczesne gry, takie jak Crysis czy Call of Duty 4.

KONKURS

Karta graficzna EVGA 8600GTS

Opisywana karta wyposażona jest w pamięć o pojemności...

A. 2 litrów B. 512 MB

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.8Y.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

TRAK DM-550 SPIKE

# Kolec z muzyką

**Trak Electronics** | 149 zł | www.trakelectronics.com

Wystarczy przejść się do dowolnego sklepu ze sprzętem RTV, by zobaczyć rzędy odtwarzaczy MP3, które nie dość, że oferują zbliżone możliwości, to jeszcze wyglądają niemal identycznie. By zwrócić uwagę klientów, dystrybutorzy sprzętu muszą postawić albo na najwyższą jakość i funkcjonalność, albo unikalną stylistykę. Spike to odtwarzacz, który przykuwa uwagę tym drugim – dopiero po bliższym zapoznaniu się ze sprzętem okazuje się, że **poza bardzo oryginalnym wyglądem oferuje też kilka rozwiązań u konkurentów niedostępnych**. Funkcje te to m.in. proste sterowanie przy użyciu 4-kierunkowego joysticka (nazwanego przez projektantów MyTouch), wbudowany equalizer z siedmioma ustawieniami fabrycznymi, a także możliwość zapisania w pamięci numerów telefonów, wyszukiwanych później na dwukolorowym wyświetlaczu OLED. Wśród opcji bardziej standardowych, choć wciąż nie zawsze spotykanych, wymienić należy radio FM i dyktafon, których funkcje Spike (z ang. kolec) może również pełnić.

KONKURS

Pięć odtwarzaczy Trak DM-550 Spike

Czy Spike to po angielsku...

A. kolec B. mówić

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.8T.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

MANTA GPS010 I GPS020 EASY RAIDER

# Z płaszczką do celu

**Manta** | 599 zł | www.manta.com.pl

Firma Manta (z ang. płaszczka) znana jest na polskim rynku od kilku lat (działa na nim już dziesięć) jako dostawca popularnych – głównie za sprawą ceny – urządzeń RTV i akcesoriów komputerowych. W tym roku firma wprowadziła na rynek kilka urządzeń spoza asortymentu, z którym była dotąd kojarzona, a opisywany **zestaw do nawigacji GPS** jest jednym z nich. Jak na sprzęt Płaszczki przystało „navka" wyróżnia się ceną (najtańsze urządzenie tej klasy na rynku!), za którą kupujemy GPS-a spełniającego wszystkie podstawowe funkcje: ekran dotykowy, komendy głosowe (męskie lub żeńskie), ładowarka samochodowa i uchwyt. W pamięć Easy Ridera wczytana jest mapa Polski firmy !GO, która – wraz z procesorem GPS Atlas II – zapewnia dokładną nawigację po terenie naszego kraju, a także po większości miast i miasteczek.

>>> Zastosowany w urządzeniu procesor Atlas II to jedno z lepszych rozwiązań na rynku.

KONKURS

Urządzenie Manta GPS 020 Easy Rider

Wykorzystany w opisywanym sprzęcie procesor to...

A. Atlas II B.Fontaine

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.9M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

QUICKCAM PRO 9000

# Kamera pierwsza klasa!

**Logitech** | 359 zł | www.logitech.pl

Hasło reklamowe tego urządzenia brzmi „Istota tkwi w szczegółach" i rzeczywiście jest wyjątkowo trafnie dobrane. Logitech QuickCam Pro 9000 to nie jedyna kamerka, która oferuje rozdzielczość zdjęć do 8 megapikseli (zapis/stream wideo już „tylko" 1,3 megapiksela), możliwość przekazywania obrazu nawet z zaciemnionych pomieszczeń oraz mechanizm śledzenia ruchu. W tym jednak przypadku wszystkie te funkcje realizowane są po prostu w najlepszy możliwy sposób. Duża w tym zasługa wykorzystanej w urządzeniu **optyki renomowanej firmy Carl Zeiss**, której marka wystarczy jako dowód na wysoką jakość QuickCam Pro 9000. Inne wykorzystane tu technologie zostały już opracowane przez firmę Logitech – RightLight (rozjaśnia obraz), RightSound (zapewnia czystość głosu poprzez eliminowanie efektów echa i filtrowanie szumów z tła) i Logitech Video Effects (możliwość przesyłania obrazu przepuszczonego przez najróżniejsze filtry).

KONKURS

Kamera QuickCam Pro 9000

W opisywanej kamerze zastosowano optykę firmy...

A. Optyk i S-ka B. Carl Zeiss

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.9L.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

>>> Optyka Carl Zeiss gwarantuje najwyższą jakość obrazu.

HALO ACTIONCLIX

# Master Chief na kuchennym stole

**ISA** | 89 zł (Hunter Combat Pack), 39 zł (5-Figure Game Pack) | www.isa.pl

Halo ActionClix to planszowa gra bitewna, dzięki której na blacie stołu odtworzyć można bitwy z przebojowej, znanej głównie z konsol, ale dostępnej również na komputerach PC serii FPS-ów. Choć trudno w to uwierzyć, **mechanika shooterów – zmiana broni, respawn itd. – została bardzo zgrabnie przeniesiona do reguł planszówki**. Gra umożliwia również wykorzystywanie pojazdów oraz różnych rodzajów terenu, na których toczy się walka. Same figurki, pomalowane już przez producenta, wyposażone są w specjalną obrotową podstawkę (combat-dial), która pokazuje ich aktualne współczynniki. Tytuł sprzedawany jest w kilku różnych zestawach – za bazowy uznać można Hunter Combat Pack, który zawiera 2 figurki dużego rozmiary, 4 figurki normalnego rozmiaru, trójwymiarowy obiekt do ustawienia na planszy, dwustronną mapę o wymiarach 20 na 30 cali, 6 kart postaci (z opisem ich specjalnych umiejętności), kości i podręcznik z zasadami. Armię można później uzupełniać kupując Game Pack – każdy z nich to inna figurka do kolekcji.

KONKURS

Mnóstwo zestawów Halo ActionClix

Opisywana gra bazuje na postaciach i lokacjach z gry...

A. Gears of War B. Halo

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7265 według schematu **CA.9S.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

MEDIA-TECH 3316 TORNADA PRO DB

# Głośniki jak z onyksu

**Media-Tech** | **249,99 zł** | **www.media-tech.eu**

Głośniki Media-Tech 3316 Tornada Pro DB mają kilka istotnych zalet – moc 140 W, **3-drożne ekranowane magnetycznie kolumny satelitarne skonstruowane tak, by zapewniać idealną równowagę średnich i wysokich tonów**; technologia Dual Bass poszerza brzmienie 2-drożnego subwoofera, a unikalny wygląd gwarantuje obudowa wykonana z drewna obrobionego tak, że przypomina onyks. Komfort obsługi zwiększa pilot oraz zewnętrzny procesor muzyczny z pełną regulacją dźwięku. Dodatkowo zestaw wyposażony jest w specjalny obwód i gniazdo do bezpośredniego podłączenia odtwarzacza MP3 i MP4.

**KONKURS**

**Dwa zestawy głośników Tornada Pro DB**

**Obudowa opisywanych głośników ma kolor...**

**A. czerwony** **B. czarny**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.10M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

LOGITECH G9 LASER MOUSE I LOGITECH VX NANO

# Dla graczy i podróżników

**Logitech** | **249 zł (Nano), 379 zł (G9)** | **www.logitech.pl**

Laserowa mysz **G9 to jeden z dwóch-trzech najlepszych na rynku „gryzoni" przeznaczonych dla graczy.** Jest wyposażona w mechanizm laserowy o rozdzielczości maksymalnej 3200 dpi, system wyważania, który pozwala zwiększyć jej masę nawet o 28 gramów, oraz pamięć wewnętrzną z miejscem na pięć unikalnych ustawień. Wyjątkową cechą tego modelu jest środkowy przycisk/kółko MicroGear, które w zależności od konfiguracji działa z różną szybkością i pozwala np. szybko przewijać długie strony internetowe lub powoli i dokładnie przybliżać celownik do przeciwnika. Równie zaawansowana, choć dużo mniejsza jest myszka przeznaczona do współpracy z komputerami przenośnymi – VX Nano. Jej atutem jest wyjątkowo mały (ponoć najmniejszy na świecie...) odbiornik podłączany do portu USB. Jak mówi producent, kiedy raz się go podłączy, można zapomnieć o jego istnieniu.

**KONKURS**

**Myszki Logitech G9 i Logitech VX Nano**

**Maksymalna rozdzielczość myszki G9 to...**

**A. 3200 dpi** **B. 1 dpi**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.10L.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

MODECOM MC-9001 PHONE

# Klawiatura z... telefonem

**Modecom** | **73,99 zł** | **www.modecom.pl**

To ci dziwo! Ale jak użyteczne! Poza bogatym zestawem funkcji biurowych i multimedialnych, atutem MC-9001 jest słuchawka i specjalne dodatkowe klawisze do prowadzenia rozmów przez Internet (np. przy użyciu popularnego programu Skype). Do prowadzenia rozmów służy wbudowane w klawiaturę urządzenie do obsługi dźwięku. **Telefon ma funkcję automatycznego odbierania i rozłączania**, dzięki czemu nie wymaga dodatkowych czynności (np. klikania myszką) ze strony użytkownika. Wszystkie te rozwiązania udało się zmieścić w zgrabnej obudowie typu ultraslim, co nadaje klawiaturze atrakcyjnego, nowoczesnego wyglądu.

**KONKURS**

**Pięć klawiatur Modecom MC-9001 Phone**

**Opisywana klawiatura wyposażona jest dodatkowo w...**

**A. telefon** **B. kopytko**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.10D.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

**KONKURS**

**Dysk WD Caviar 250 GB**

**Opisywany dysk zewnętrzny wyglądem przypomina...**

**A. motyla** **B. album fotograficzny**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.11W.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

WD MY BOOK HOME EDITION

# Twardziel w domu

**WD** | **920 zł** | **www.incom.pl**

Przenośne dyski twarde firmy Western Digital prezentujemy w Gadżecie od dawna, a to dlatego, że zasługują na uwagę za sprawą niezawodności i efektownego wyglądu. Produkowane przez tę firmę urządzenia My Book w wersji Home Edition wyróżniają się szczególnie w tej drugiej kwestii – wyglądają niczym album ze zdjęciami i... rzeczywiście pozwalają w wygodny sposób przechowywać fotki z rodzinnych uroczystości, filmiki z wakacji itd. **Dyski WD Home Book wyposażone są w łącze USB 2.0 FireWire oraz eSATA** i współpracują z najpopularniejszymi systemami operacyjnymi (Windows Vista/XP/2K i Mac OS X 10.4.8). Dostępne są w czterech wariantach pojemności – 320 GB, 500 GB, 750 GB oraz 1 TB.

XLIFE X-138

# A-Zobacz, jaki fajny...

**AZO** | **139 zł (1 GB), 169 zł (2 GB)** | **www.azo.pl**

...odtwarzacz MP4. Obsługuje formaty muzyczne (MP3, WMA, OGG), zdjęciowe (JPEG, BMP) oraz pliki wideo, i to te ostatnie najlepiej wyglądają na dużym, kolorowym wyświetlaczu. **Inne jego funkcje to radio FM, spisujący się nieźle w każdych warunkach dyktafon** oraz – a to nie zdarza się często w urządzeniach tej klasy – także wbudowany głośnik. Do tego wszystko zamknięte jest w małej, zwartej i estetycznej obudowie z twardego plastiku, odpornego na wstrząsy, upadki i inne stuki-puki.

**KONKURS**

**Dwa odtwarzacze XLife X-138**

**Czy opisywany odtwarzacz wyposażony jest w głośnik?**

**A. nie** **B. tak**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.11A.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

LG L226WA

# Monitor z silnikiem

**LG Electronics** | **1399 zł** | **www.lge.pl**

Panoramiczny monitor LG L226WA o przekątnej 22 cali to wyjątkowo interesująca oferta dla dwóch grup użytkowników komputerów – **fanów gier 3D i grafików**. To zasługa kilku rozwiązań, w tym technologii Wide Color Gamut, która zapewnia stuprocentowe odwzorowanie spektrum koloru, oraz opracowanego przez LG procesora o nazwie f-Engine, który w czasie rzeczywistym poprawia jakość kolorów, obrazu i pola widzenia, uwzględniając parametry wyświetlanych filmów. Dodatkowe atuty monitora to kontrast 5000:1 w technologii DFC oraz szybki czas reakcji o wartości 2 ms. Monitor wyposażony jest w złącza 15-stykowe D-Sub, DVI-D, HDMI.

**KONKURS**

**Monitor LCD LG L1919S**

**Opisywany monitor ma złącze...**

**A. HD-Moo** **B. HDMI**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.11L.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

ZOTAC GEFORCE 8800GT

# Podkręcona moc

**Zotac** | **850 zł** | **www.zotac.com**

Karta Zotac GeForce 8800GT, zgodnie zresztą z nazwą, bazuje na układzie graficznym firmy Nvidia z rodziny 8, od podobnych modeli innych firm różni się jednak tym, że już przez producenta jej rdzeń i procesory strumieniowe są podkręcone, dzięki czemu działają szybciej niż egzemplarze fabryczne. Standardowe taktowania powinny wynosić 600/900 MHz dla GPU i 1500 MHz dla SPU, Zotac GeForce 8800GT pracuje z częstotliwością 660/900 MHz dla GPU i 1600 MHz dla SPU – efekt jest niesamowity, **ta karta to jedno z najszybszych urządzeń w swojej klasie na rynku!** Producent wierzy w przyjęte przez siebie rozwiązania i na kartę daje 24 miesiące gwarancji, co powinno uspokoić wszystkich tych, którzy słysząc o podkręcaniu wyobrazili sobie od razu dymek unoszący się znad komputera po zainstalowaniu w nim karty. To osiągnięcie tym większe, że zastosowany wentylatorek jest dość niewielkich rozmiarów i pracuje bardzo cicho, co czyni kartę nie tylko szybką, ale niemal bezgłośną.

>>> Mimo mocy Zotac GeForce 8800GT pracuje bardzo cicho.

KONKURS

**Karta Zotac GeForce 8800GT**

**Na jakim układzie graficznym oparta jest opisywana karta?**

**A.** GeForce **B.** Radeon

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.12Z.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

GENIUS ERGOMEDIA R800

# Laserowa para

**Yamo** | **230 zł** | **www.genius.net**

ErgoMedia R800 to **bezprzewodowy zestaw klawiatura plus mysz** (czyli desktop), który łączy efektowny wygląd z dużą funkcjonalnością. To pierwsze to zasługa nowoczesnej stylistyki, która w opływowej czarno-srebrnej formie mieści rozwiązania zapewniające komfort pracy, w tym m.in. 36 gorących klawiszy, czyli skrótów do najczęściej używanych opcji, takich jak zmiana statusu komunikatora, przeskakiwanie między stacjami w radiu internetowym czy najważniejsze funkcje pakietu Office i przeglądarki internetowej. Mysz znajdująca się w zestawie została wyposażona w czujnik laserowy o maksymalnej rozdzielczości 1600 dpi, a także dość nietypową rolkę, która kręci się w... czterech kierunkach. Z użytkowego punktu widzenia ważne jest to, że zestaw wyposażony jest w kabel do ładowania akumulatorków, co pozwala ograniczyć wydatki na baterie.

KONKURS

**Dwa zestawy Genius Ergomedia R800**

**Genius ErgoMedia R800 składa się z myszy i...**

**A.** sera **B.** klawiatury

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.12Y.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

OCZ ATV TURBO

# Najszybszy pendrive na świecie

**eXtremeMem** | **od 279 zł (ATV Turbo), od 95 zł (ATV)** | **www.extrememem.com**

OCZ ATV Turbo to kwintesencja tego, co najnowsze w dziedzinie pamięci przenośnych. T**o najszybsza tego typu konstrukcja na rynku – osiąga prędkość odczytu na poziomie 35 MB/s, a zapisu 30 MB/s.** Co to oznacza? Że zawartość płyty CD można na nią skopiować w... 20 sekund! Dodatkowo zadbano o bezpieczeństwo danych – gumowana obudowa chroni przed wilgocią oraz uderzeniami, pendrive'y OCZ ATV przeszły pod tym względem rygorystyczne testy. To prawdziwe ferrari wśród pamięci masowych, dlatego też ATV Turbo dostępne są w imponujących pojemnościach 4 GB, 8 GB, a wkrótce także 16 GB! Dla tych, którzy nie potrzebują maksymalnej prędkości transferu danych, firma OCZ przygotowała nieco skromniejszą wersję pamięci o nazwie ATV. Zaletą OCZ ATV jest ich atrakcyjna cena – za pendrive'a o pojemności 8 GB, całkowicie odpornego na wodę i wstrząsy trzeba zapłacić ok. 275 złotych!

KONKURS

**Trzy pendrive'y ATV 4GB**

**Opisywane pendrive'y są najbardziej na świecie...**

**A.** szybkie **B.** wściekłe

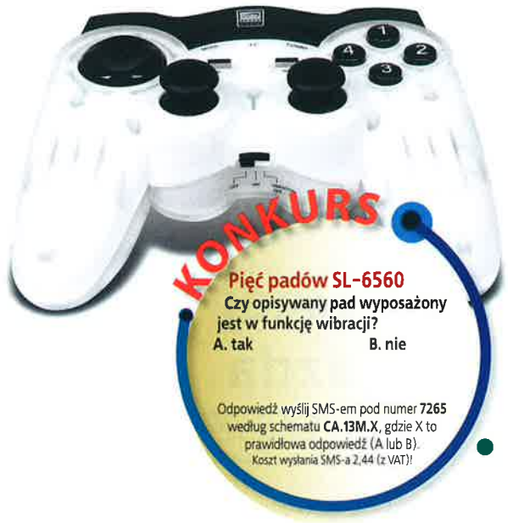
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.12E.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

SPEED-LINK SL-6560-TWT DEVOLUTION PAD

# Bezprzewodowy szturmowiec

**MMV** | **89 zł** | **www.mmv.pl**

Prezentuje się niczym szturmowiec z Gwiezdnych Wojen, ale reprezentuje raczej jasną stronę mocy. Speed-Link SL-6560-TWT Devolution Pad to bezprzewodowy gamepad „uzbrojony" w specjalne gumowe wykończenie, funkcję wibracji (którą mięczaki mogą w każdej chwili wyłączyć) oraz dwa analogowe drążki, osiem przycisków i D-pad ułożone w sposób wzorowany na kontrolerze konsoli PlayStation. Specjalna funkcja dobierania unikalnych częstotliwości pozwala na korzystanie z kilku gamepadów w jednym pokoju, bez jakichkolwiek zakłóceń – to ważne, szczególnie wtedy, gdy pady mają zostać wykorzystane przy grze w PES-a czy NFS-a na jednym ekranie.



KONKURS

**Pięć padów SL-6560**

**Czy opisywany pad wyposażony jest w funkcję wibracji?**

**A.** tak **B.** nie

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.13M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

KONKURS

**Dwa odtwarzacze Bellwood BMP 188**

**Opisywany sprzęt ma ekran o przekątnej...**

**A.** 3,5 cala **B.** 3,5 mili

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.13B.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

>>> Ekran o przekątnej 3,5 cala pozwala komfortowo oglądać filmy i zdjęcia.

BELLWOOD BMP 188

# Multimedialny spryciarz

**Bellwod** | **cena nieznana** | **www.bellwod.pl**

Bellwood BMP 188 **to odtwarzacz plików muzycznych, zdjęć i filmów wideo**, który wygląda jak mały telewizorek. Urządzenie wyposażone jest w wysokiej jakości 3,5-calowy kolorowy wyświetlacz, pamięć – w zależności od wersji – 2 GB lub 4 GB oraz czytnik kart SD. Dodatkowe funkcje BMP 188 to radio FM, dyktafon oraz zewnętrzny głośnik. Tego typu udogodnienia oferuje kilka innych urządzeń dostępnych obecnie na rynku, ale mało które z nich, nawet droższe modele mocniej promowanych marek, może się pochwalić lepszą stylistyką i wykonaniem. Zresztą po co pisać – wystarczy tylko spojrzeć...

HP PHOTOSMART A826

# Domowy fotolab

**HP Polska** | **999 zł** | **www.hp.com**

Wygląda efektownie, prawda? To jednak nie jedyna zaleta drukarki HP Photosmart A826, którą sam producent nazywa **„domowym centrum fotograficznym"**. To urządzenie, które dzięki dużemu, kolorowemu ekranowi dotykowemu o przekątnej 7 cali pozwala na edytowanie i obrabianie (np. usuwanie efektu czerwonych oczu), a następnie drukowanie fotografii na specjalnym, fotograficznym papierze w formacie 10 x 15 cm, 13 x 18 cm, portfelowym i panoramicznym. Wewnętrzny podajnik papieru mieści aż 100 arkuszy, co sprawia, że z HP Photosmart A826 drukowanie całych partii zdjęć jest równie wygodne jak tworzenie pojedynczych odbitek. Drukarka wyposażona jest w czytnik kart, z których pobiera fotografie do druku, potrafi się również komunikować z urządzeniami zewnętrznymi (np. telefonami komórkowymi z aparatem) w standardzie Bluetooth. Dodatkowa funkcja drukarki to wyświetlanie fotek w postaci pokazu slajdów, dzięki czemu HP Photosmart A826 może zostać wykorzystana jako cyfrowa ramka na zdjęcia.

>>> Dzięki czytnikom kart HP Photosmart A826 może drukować zdjęcia bez udziału komputera.

KONKURS

**Drukarka HP Photosmart A826**

**Ile stron mieści podajnik papieru opisywanej drukarki?**

**A.** 100 **B.** 99,9

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.13H.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

SIEMENS GIGASET C470 IP

# Stacjonarny z VoIP-em

Siemens | 399 zł | www.siemens-agd.pl

>>> Niewiele telefonów potrafi „pracować" z Internetem. C470 tak.

Gigaset C470 IP to **bezprzewodowy telefon stacjonarny z obsługą technologii VoIP!** Jak to działa? Stacja bazowa urządzenia ma złącze RJ45 umożliwiające połączenie telefonu np. z internetowym routerem, przy równoczesnym zestawieniu go z tradycyjną, oldskulową siecią stacjonarną. **C470 IP obsługuje aż 6 kont VoIP** i pozwala równolegle prowadzić dwie rozmowy VoIP oraz jedną przez tradycyjną sieć telefoniczną – oczywiście nie naraz; chcąc skorzystać z tej możliwości należy zaopatrzyć się w dodatkowe słuchawki telefoniczne. Do stacji bazowej można zalogować maksymalnie 6 słuchawek, a każdej z nich przypisać inny numer lub konto VoIP. Gigaset C470 IP jest zgodny ze standardem ECO-DECT, dzięki czemu zużywa do 60% mniej energii niż tradycyjne telefony bezprzewodowe. Technologia ta pozwala także na płynną regulację mocy transmitowanych fal radiowych, uzależniając ją m.in. od odległości dzielącej słuchawkę od stacji bazowej.

KONKURS

**Telefon Siemens Gigaset C470 IP**

**Czy opisywany telefon obsługuje technologię...**

**A. VoIP** **B. CanUHearMe**

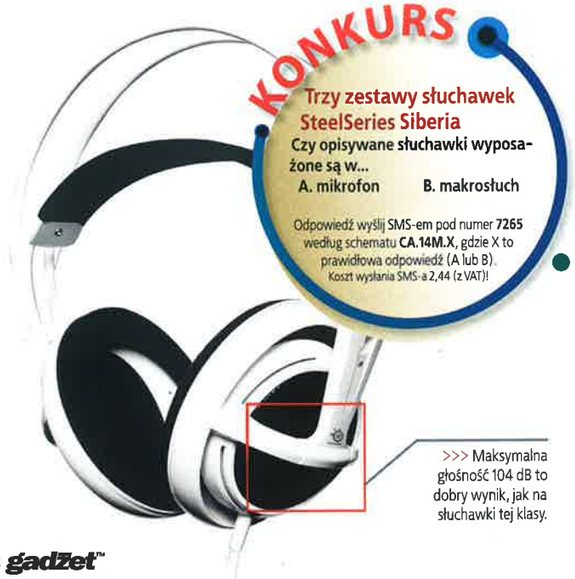
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.14S.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

STEELSERIES SIBERIA

# Cool brzmienie

MMV | 219 zł | www.mmv.pl

Słuchawki SteelSeries Siberia – nazwa jednak nie odnosi się do ich białego koloru, występują również w wersji czarnej – to **wysokiej jakości słuchawki stereofoniczne HiFi z mikrofonem**. Ich konstrukcja i parametry (m.in. pasmo przenoszenia 18 Hz÷28 kHz (słuchawki) i 80 Hz÷15 kHz (mikrofon), impedancja 40 OM, maksymalna głośność (104 dB) sprawiają, że jest to sprzęt skierowany do wymagających użytkowników, którzy cenią sobie wysoką jakość dźwięku.



>>> Maksymalna głośność 104 dB to dobry wynik, jak na słuchawki tej klasy.

KONKURS

**Trzy zestawy słuchawek SteelSeries Siberia**

**Czy opisywane słuchawki wyposażone są w...**

**A. mikrofon** **B. makrosłuch**

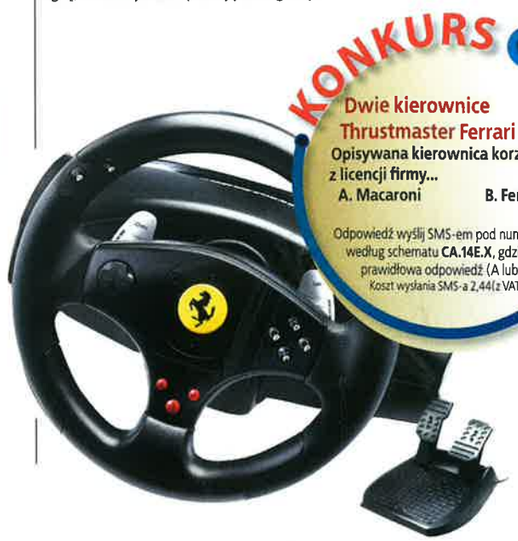
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.14M.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

THRUSTMASTER FERRARI GT

# Najwyższej klasy jazda

eXtremeMem | 299 zł | www.extrememem.com

Jeśli w nazwie pojawia się magiczne słowo „Ferrari", wiadomo, że mamy do czynienia z produktem najwyższej klasy. By go użyć, zdobyć trzeba oficjalną licencję włoskiego producenta samochodów, tak jak to zrobiła firma Thrustmaster, producent tej **wyjątkowej rajdowej kierownicy**. Co przekonało włoskich mistrzów motoryzacyjnej branży? Starannie wykonane koło, pokryte przyjemnym w dotyku, dobrze trzymającym się dłoni materiałem. A także technologia Force Feedback (na licencji Immersion), której siła przy najostrzejszych manewrach urywa ręce (w przenośni). Ponadto sekwencyjna skrzynia biegów, 2 pokaźne pedały o dużym skoku i realistycznym oporze, które gwarantują wysoką precyzję podczas hamowania i dodawania gazu, oraz 11 przycisków funkcyjnych, jakie obsłużą każdą możliwą grę, i solidny zaczep antypoślizgowy.



KONKURS

**Dwie kierownice Thrustmaster Ferrari GT**

**Opisywana kierownica korzysta z licencji firmy...**

**A. Macaroni** **B. Ferrari**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.14E.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44(z VAT)!





SAPPHIRE RADEON HD 3850 I SAPPHIRE RADEON HD 3870

# Absolutna nowość!

Sapphire | od 549 zł (HD 3850), od 699 zł (HD 3870) | http://www.sapphiretech.com/po/

Podobno to właśnie z powodu zapowiadanej przez AMD premiery układów serii HD 38xx, stanowiących serce obu kart Sapphire, firma Nvidia przyspieszyła wypuszczenie na rynek GeForce'ów 8800 GT. **Podobno nowy Radeon jest szybszy niż HD2900, a będzie kosztował tylko połowę jego ceny.** Podobno karty – w tym HD 3850 i HD 3870 – na nim oparte to prawdziwe kombajny mocy. Jak jest w istocie? Z ostatecznym werdyktem wstrzymamy się do momentu, w którym oba modele poddamy dokładnym testom, jednak już przy pierwszym kontakcie zalety nowych układów są zauważalne. Zbudowano je w technologii 65 nm, a to oznacza mniejsze zapotrzebowanie na energię, skromniejsze wydzielanie ciepła, a co za tym idzie – możliwość zainstalowania cichszego układu chłodzenia. Obniża to również koszty produkcji karty, więc HD 3850 i HD 3870 oferują lepszą wydajność przy cenie dużo niższej niż modele z serii 2900. Obie karty są ponadto kompatybilne z DX10.1 oraz interfejsem PCIe 2. Wyposażono je w technologię UVD, czyli sprzętowe dekodowanie dla standardów Blu-ray i HD-DVD, oraz wyjście HDMI, łącznie z audio. Różnice między prezentowanymi modelami? Głównie w częstotliwości taktowania rdzenia i zastosowanych kościach pamięci – HD 3850 wyposażony jest w 256 MB w standardzie DDR3, podczas gdy HD 3870 w 512 MB w jeszcze szybszej technologii DDR4.

>>> Wnętrze karty wykonano w technologii 55 nm.

KONKURS

**Sapphire Radeon X1600XT Ultimate oraz HD 2600PRO 256MB**

**Opisywane kart bazują na układach o nazwie...**

**A. RadostFX** **B. Radeon**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.15S.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

DROBIAZGI

## And1

Wyjątkowa, limitowana czapeczka z tegorocznej, siódmej edycji AND1 Mixtape, czyli filmu z najlepszymi akcjami sponsorowanymi przez firmę graczy. Sprawdź ich na www.and1.pl.

## Converse Consa

Converse, jak co roku, również tej jesieni wprowadził nową kolekcję, której myślą przewodnią jest tym razem pewność siebie i oryginalność – widać to nawet w plecakach.

## Podkładki Gecko

Niezwykły gadżet – kawałek tworzywa, które przyczepia się do każdej płaskiej powierzchni, dzięki czemu można na nim zawiesić np. telefon komórkowy, zestaw GPS albo okulary. Małe, a cieszy!

## GP PowerBank H650C

Super-mega-hiperładowarka PowerBank H650C z serii Premium napełnia akumulatorki AA i AAA w godzinę, ma możliwość podłączenia do samochodowego gniazda 12 V, a jej dodatkowa funkcja to... elektroniczny zegar.

KONKURS

**Wszystkie opisywane drobiazgi!**

**Największy w Polsce magazyn o grach komputerowych to...**

**A. CD-Action** **B. Gracz**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.15D.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

# Św. Mikołaj przynosi gry

**Okres świąteczny to zwykle czas, w którym gier jest tyle, że tylko właściciele najgrubszych portfeli, potrafiący na dodatek rozciągać czas, mogą sobie pozwolić na to, by zagrać w nie wszystkie. W zmaganiach z zegarkiem nie pomożemy, ale portfelowi możemy ulżyć – oto najlepsze gry tegorocznej Gwiazdki, które można u nas wygrać!**

Na SMS-y do wszystkich konkursów w dodatku Gadżet czekamy do **31 grudnia 2007**!

Regulamin konkursów na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**

KONKURS

**Zestawy opisywanych gier**

**CD-Action to magazyn o...**
**A. słoniach** **B. grach**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.16G.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!

## Wiedźmin

Największa polska produkcja, i największy rodzimy sukces, w historii gier komputerowych. Trzeba znać, trzeba zagrać!

## The Orange Box

Pięć gier w jednym pomarańczowym pudełku. Poza klasycznym Half-Life'em 2, zestaw zawiera także dwa dodatki do tego tytułu oraz świetną grę logiczną Portal i sieciówkę Team Fortress 2.

## Call of Duty 4 Modern Warfare

Seria Call of Duty żegna się z realiami II wojny światowej, ale nie z fantastyczną, filmową rozgrywką. Najlepsza część cyklu!

## Hellgate: London

Najnowsza gra twórców Diablo, którzy w tym czasie zdążyli zmienić firmę, ale nie stracili przy tym pomysłów. Uwaga – mimo kilku niedociągnięć – to wciąga!

## The Settlers Narodziny Imperium

Najnowsza część jednej z najdłużej kontynuowanych serii strategii. Najbardziej kolorowa w cyklu!

## Pro Evolution Soccer 2008

Najbardziej realistyczna symulacja piłki nożnej – dla tych, którzy właśnie tego szukają w grze komputerowej.

## BioShock

Trochę FPS, trochę RPG, przede wszystkim jednak wciągająca klimatem produkcja, która zgarnie w kończących rok podsumowaniach niejedną nagrodę.

## Kane & Lynch Dead Men

Interaktywny film sensacyjny dla dorosłych. Bardzo niegrzeczny – lepiej tę grę trzymać z dala od dzieciaków.

## Guitar Hero III PC

Zabawa na całego – zostań gitarzystą rockowego zespołu, korzystając z plastikowej gitary dołączanej do zestawu.

## World in Conflict

Strategia, w którą gra się tak jak w sieciowego FPS-a. Najładniejsza gra w gatunku – nawet bez DX10.

## Crysis

Najbardziej oczekiwany FPS tego roku, technologiczne cudo, które jest punktem przełomowym w jakości grafiki w grach.

## Gears of War

Konsolowy hicior wreszcie na PC. Warto było czekać – ta wersja jest jeszcze lepsza od oryginału.

## Enemy Territory Quake Wars

Sieciowy FPS dla tych, którzy lubią działać w grupie. Zbierz paczkę kolegów, zainstaluj Quake Wars i pokaż Stroggom, kto rządzi na Ziemi!

## Beowulf The Game

Efektowna i bardzo ostra gra akcji na podstawie filmu, który właśnie gości na ekranach naszych kin.

## Need for Speed ProStreet

Pojedynki „szybkich i wściekłych" ulicznych kierowców w wersji pro – na prawdziwych torach wyścigowych.

## Unreal Tournament III

Sieciowy FPS ze staroszkolną grywalnością i nowoczesną oprawą audio-wideo. Najlepszy w gatunku!

## Football Manager 2008

Kultowy już piłkarski menedżer w najnowszej – i najlepszej – wersji.

# KONKURS SPECJALNY

**Z okazji historycznego awansu polskiej reprezentacji w piłce nożnej do Euro 2008 mamy też jeden konkurs specjalny. Do wygrania jest w nim gra FIFA 08 z komentarzem Dariusza Szpakowskiego i Włodzimierza Szaranowicza, do której Electronic Arts dodaje koszulkę polskiej reprezentacji z autografem...**

**EBIEGO SMOLARKA!!!**

**PYTANIE:**
**Ile bramek strzelił Ebi w eliminacjach ME 2008?**
**A. dziewięć** **B. jedną**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7265** według schematu **CA.16E.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 2,44 (z VAT)!



Club Life by TIËSTO
Sobota, godz. 22:00
CLUB LIFE BY TIËSTO

RMF MAXXX

PRZEŁĄCZ SIĘ NA MAXXXA

Tylko w RMF MAXXX żywa legenda sceny klubowej TIËSTO.
Co tydzień w programie TIËSTO CLUB LIFE usłyszysz najnowsze i największe klubowe klasyki.
Uwaga! Program prowadzi i miksuje TIËSTO.

WWW.RMFMAXXX.PL

SHORTY

**Nie tylko GT**
Ponoć w grudniu ma się pojawić nie tylko tańsze GT z 256 MB RAM-u, ale też szybszy GeForce na rdzeniu G92, czyli killer Ultra! Z wyższymi zegarami, mniejszym zużyciem energii, 1 GB RAM-u i ceną na poziomie obecnych GTX-ów. A to ponoć wcale nie koniec serii G9x.
www.nvidia.com

**Co z GTS-em?**
Po premierze 8800GT kupno kart 8800GTS nie ma sensu... chyba że są to nowe GTS-y, np. EVGA 8800GTS SSC. Zwiększono w nich liczbę jednostek cieniowania i szybkość zegarów, dzięki czemu w rozdzielczościach powyżej 1280 x 1024 spisuje się lepiej niż 8800GT.
www.nvidia.com

**SLI x3**
Niedawno pojawiły się pierwsze testy 3 kart 8800 Ultra na płycie z chipsetem nForce 790i SLI. Większa o 26% wydajność od zwykłego SLI (3DMark 06 przy 1920 x 1440 i wszystkich bajerach) nie poraża, ale początki zwykłego SLI nie były lepsze.
www.nvidia.com

**MacOS na PC-tach**
Ledwo pojawiła się nowa wersja hipersystemu Apple'a (Leopard), a paru łebskich gostków znalazło sposób, by zainstalować go na zwykłych PC-tach. Nie jest to banalne (ani legalne), ale jeśli ktoś chce się komputerem Mac pobawić bez wydawania fortuny, to już może.
www.apple.com

**Vista na Macu**
To akurat nie jest jeszcze niczym dziwnym, o czym posiadacze Maców dawno wiedzą. Ale chodzi o coś innego – otóż MacBook Pro za 2500 dolarów okazał się najszybszym dostępnym na rynku laptopem działającym pod Vistą, bijąc nawet przenośne PC-ty dla graczy.
www.apple.com

**DivX na PlayStation 3**
Sony zawarło porozumienie z firmą DivX, Inc., dzięki któremu w najbliższym czasie konsola PS3 pozwoli wszystkim użytkownikom odtwarzać filmy zapisane w formacie DivX. Co będzie z polskimi napisami, póki co nie wiadomo, ale pozostaje trzymać kciuki, że o tym nie zapomną.
www.sony.pl



## MP3 czy telefon?

Duży wyświetlacz, typowy dla tego typu urządzeń interfejs, zgodność z MP3 i WMA, wbudowane radio, 1 GB pamięci i slot na karty micro SD, bateria wystarczająca na 20 godzin słuchania... W pozycji złożonej Samsung F210 wygląda i zachowuje się jak ładny odtwarzacz muzyczny, którego nikt nawet nie podejrzewa o podwójną osobowość. Ale po rozłożeniu to także nowoczesna komórka zgodna ze standardem GPRS/EDGE, z aparatem 2 Mpix i łącznością Bluetooth. I jeszcze cena – oficjalnie 899 zł za dwa w jednym.

www.samsung.pl

## Nowy 3DMark!

Na razie znana jest tylko jego nazwa (Next) oraz wymagania sprzętowe, ale... za to jakie! Będzie działał tylko pod Vistą, a i to pod warunkiem, że komputer będzie wyposażony w procesor co najmniej P4 3,2 GHz (zalecane C2D 2,4 GHz), 1 GB RAM-u (zalecane 2 GB) i kartę graficzną zgodną z DX10 i z pamięcią 256 MB (zalecane 512 MB). Sporo, ale z drugiej strony, 3DMark zawsze wybiegał mocno w przyszłość. Zresztą data premiery Nexta nie została jeszcze ogłoszona, a takie komputery nawet obecnie nie robią już na graczach wielkiego wrażenia.

www.futuremark.com

## GPS w 3D

W najnowszej, piątej wersji polskiego oprogramowania do nawigacji MapaMap, poza dalszym zwiększaniem liczby punktów charakterystycznych (jak choćby stanowiska fotoradarów) i uaktualnieniem mapy, wprowadzono także unikalną w skali europejskiej technologię trójwymiarowego obrazowania budynków. Póki co dane o budynkach dostępne są jednak tylko dla trzech miast (Poznania, Łodzi i centrum Warszawy), na kolejne trzeba będzie jeszcze poczekać.

Cena: 333 zł
www.mapamap.pl

## Zimno, coraz zimniej

Nowe płyty oparte o chipset AMD 790FX zapowiedział między innymi Asus. W topowym modelu M3A32-MVP Deluxe/WiFi-AP po raz pierwszy zastosowano technologię Cool Mempipe, która pozwala na obniżenie temperatury kości pamięci o 10 stopni. Płyta dysponuje również złączami na cztery karty graficzne (CrossFire X), 7 x SATA II, audio 7.1, gigabitową kartą sieciową i WiFi-AP. Tańsza wersja (M3A32-MVP Deluxe) pozbawiona jest WiFi oraz Cool Mempipe, ale dysponuje tymi samymi rozbudowanymi opcjami OC. Ceny na razie niestety nieznane.

www.asus.com

Gadżet numeru

## Steampunk na ręce

Horological Machine No. 2 (w skrócie HM2) firmy MB&F to idealny czasomierz dla fanów wieku pary i elektryczności. Wygląda kosmi... znaczy się „punkasycznie", jest do bólu mechaniczny, ma cztery cyferblaty, a przy tym wśród użytych surowców nie zabrakło tytanu i złota. Jedyny problem to cena tego cacuszka. Konieczność wysupłania 59 tysięcy dolarów ostudzi nawet najbardziej zapalonego fana nowoczesnych staroci, ale z drugiej strony – można mieć pewność, że będzie się wyjątkowym.

www.mbandf.com

## Palmofon absolutny?

Touch Dual to nowy telefon firmy HTC, która niedawno otworzyła w Polsce oficjalne przedstawicielstwo. Jest zgodny ze standardem 3G, ma dotykowy ekran o przekątnej 2,6 cala i rozdzielczości QVGA, aparat 2 Mpix, chowaną klawiaturę, Bluetooth, złącze microSD oraz 256 MB wbudowanej pamięci Flash ROM i 128 RAM. Jako że pracuje w systemie Windows Mobile 6 Professional, jego funkcjonalność można dowolnie rozszerzać, choć nawet bez tego da się na nim odbierać maile, surfować po Sieci czy oglądać filmy. W Polsce dostępny jest w cenie 2099 zł, ale od stycznia trafi także do sieci Orange, w której powinien być sporo tańszy.

www.htceurope.com

## Wydarzenie miesiąca

### Spider od AMD!

W połowie listopada miały miejsce dwie duże premiery AMD. Najpierw piętnastego przedstawiono dwa nowe Radeony oparte o rdzeń RV670: HD 3850 i 3870. Ten drugi jest ulepszoną wersją HD 2900, a najważniejsze usprawnienia to redukcja poboru mocy, dołączenie pełnego dekodowania filmów HD i cichsze chłodzenie przy niskiej cenie oraz bardzo dobrej wydajności. Co znaczy niska cena i bardzo dobra wydajność? Radeon HD 3870 ma kosztować poniżej 850 zł (ponoć nawet w przedziale 699-749) i jest w większości pierwszych opublikowanych testów równie szybki jak 2900! W dodatku cztery takie karty będzie można połączyć w CrossFire X, choć ze względu na dwuslotowe chłodzenie nie każda płyta główna się do tego nada. 3850 jest trochę wolniejszy, ale jeszcze tańszy (ponoć 549-599 zł, choć bezpieczniej dodać do tego ze 100 zł). Jego wydajność bije 8600 GTS na łeb. I to w pojedynkę, a przecież te karty też są zgodne z CrossFire X.

Kolejne premiery miały miejsce 19 listopada, kiedy to pokazano nowe procesory. Najciekawsze z nich to oparte na ulepszonym rdzeniu Phenony, ale niestety ich wydajność nadal nie może się równać z najszybszymi C2D Intela. Przynajmniej AMD ma już jednak w ofercie procesory czterdzeniowe, a wkrótce także tańsze od nich trzyrdzeniowe. Zresztą niskie ceny przy niezłej jakości to wspólna cecha nowej platformy, ale jak to się ma w praktyce, wyjdzie dopiero w niezależnych testach.

## Foxconn dla zawodowców

Quantum Force Scholarship to nazwa programu firmy Foxconn, w ramach którego najlepsi overclockerzy otrzymają wsparcie finansowe i darmowy sprzęt. W dodatku nie będą to jedynie płyty główne, ale także procesory, kości pamięci i karty graficzne! Do tego dochodzi też możliwość testowania przedprodukcyjnych egzemplarzy sprzętu Foxconna i zgłaszania sugestii. Ale jest haczyk – musisz już mieć udokumentowane osiągnięcia na tym polu, bo uczestnicy programu dobierani są na podstawie dość szczegółowych CV. Więcej informacji na stronie poniżej.

www.quantum-force.net/gforcers/Q000000005

**MSI K9A2 Platinum**
Jedyna z dotychczas zapowiedzianych płyt z nowym chipsetem AMD 790FX, która umożliwi zamontowanie nawet 4 kart graficznych wyposażonych w dwuslotowe chłodzenie (przede wszystkim Radeon HD 3870). Zaawansowane opcje OC oczywiście w standardzie.
cena: 639 zł
www.msi-polska.pl

**Liteon DH-401S**
W grudniu na rynek europejski powinien trafić czytnik płyt Blu-ray przeznaczony do komputerów stacjonarnych. Wyposażony w interfejs IDE obsługuje płyty standardu Sony z szybkością x4, DVD-/+RW x8, DVD-ROM x12 i CD-ROM x32.
cena: 179 euro
www.liteon.com

**Benq E2000Wa i E2200Wa**
Nowe panoramy BenQa mają przekątne 20 lub 22 cale, rozdzielczość 1680 x 1050, czas reakcji 5 ms, kontrast 1000:1, wbudowane głośniki 2 x 1 W i złącza D-Sub (dwa w E2000Wa, jedno w jego większym bracie). Brakuje niestety DVI, ale rekompensuje to cena.
cena: 829 zł (20 cali) i 989 zł (22 cale)
www.benq.pl

**LG HS101**
Rozdzielczość 800 x 600 (układ DLP), waga (750 g), poziom szumów (29 dB), kontrast 2000:1, jasność 100 lumenów i komplet złącz z HDMI to duże atuty tego projektora, ale największe wrażenie robi i tak ledowe podświetlanie (zamiast lampy!) o trwałości 20 000 godzin.
cena: 2647 zł
www.lge.pl

**MSI GX600 Extreme**
Core2 Duo 2,2 GHz, 2 GB RAM-u, 8600M GT 512MB, dysk 250 GB, ekran 15,4" 1440 x 900, WiFi, Bluetooth, kamerka 1,3 Mpix, układ dźwiękowy zgodny z Dolby Surround, a do tego myszka, plecak i słuchawki: w sam raz dla graczy.
cena: 4899 zł
www.msi-polska.pl

**EMTEC H510 ICON**
Jeśli masz dosyć walających się pilotów, H510 będzie świetną dla nich alternatywą. Potrafi obsłużyć do 10 urządzeń, ma wbudowany kolorowy ekran, można go nauczyć nowych funkcji i tworzyć makra, by np. jednym przyciskiem włączyć TV, DVD i wzmacniacz.
cena: 290 zł
www.emtec.pl



positiWiFi

PENTAGRAM
sieci i komunikacja

**Routery PENTAGRAM Cerberus** to wysokoej jakości urządzenia sieciowe zapewniające doskonałe osiągi i stabilną pracę w każdych warunkach.

**Cerberus P 6331-4R**

- Idealny do Neostrady (ADSL - Aneks A)
- Maksymalny transfer **24Mb/s** (ADSL 2+)
- DDNS
- Firewall (SPI / IP, MAC, Port, Protocol, URL & Application Filters)
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2
- QoS (UBR, CBR, VBR-rt, VBR-nrt)

**Cerberus P 6381-0**

- Idealny do sieci kablowych (DSL)
- DDNS
- Firewall
- VPN pass-trough
- WEP, WPA i WPA2

WiFi™

**Bezprzewodowe karty sieciowe PENTAGRAM horNET**, to doskonałe rozwiązanie dla osób chcących uwolnić się od kabli lub stworzyć zupełnie nową sieć bez konieczności instalacji okablowania sieciowego.

**horNET P 6122-L2**

- Idealna do każdego komputera klasy PC
- szyfrowanie WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

**horNET P 6122-09**

- kompatybilna z Notebook i PC
- USB 2.0
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 300 m
- certyfikat WiFi

**horNET P 6123-09**

- przeznaczona do komputerów przenośnych
- szyfrowanie: WEP 64/128-bit, WPA-PSK
- zasięg do 350 m
- certyfikat WiFi

Pełna oferta urządzeń sieciowych dostępna na stronie
**www.pentagram.pl**

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy:
Multimedia Vision: www.mmv.pl, tel. (022) 338 90 00;
AB: www.ab.pl,tel. (071) 32 40 500;
ABC Data: www.abcdata.com.pl, tel. (022) 676 09 00;
Action: www.action.pl, tel. (022) 332 16 00.

>>> Za świetną wydajność przy bardzo atrakcyjnej cenie.

GTX KILLER!

# Zotac GeForce 8800GT AMP! Edition

Cena: około 830-910 zł | Dystrybutor: Zotac | www.zotac.com

**GEFORCE** 8800 GTS jeszcze niedawno był optymalną kartą dla graczy. Świetna wydajność, w miarę przystępna cena – szybsze GTX-y były sporo droższe przy niewiele większej wydajności, a 8600, choć tańsze, do grania w pełnych detalach w wysokiej rozdzielczości są po prostu za słabe. Ale w końcu 8800 GTS trafił na godnego siebie rywala.

Od strony sprzętowej GT **to pierwsza karta oparta na nowym chipie G92**. W porównaniu do poprzedniej generacji (G80) zwiększono liczbę tranzystorów i częstotliwość pracy zegarów, zmniejszając rozmiar ścieżek (a tym samym pobór mocy) i... przepustowość pamięci. Pełne dane techniczne znajdziecie w ramce, najważniejsza jest jednak wydajność – i cena. Nawet zwykłe wersje przeganiają droższe 8800GTS, a **GT teoretycznie powinno kosztować sporo poniżej 1000 zł za wersję 512 MB!** W momencie premiery, ze względu na olbrzymie zapotrzebowanie, ich ceny wcale tak niskie nie były, ale to już typowe dla nowości. Jednak to nie wszystko – GT całkiem nieźle się podkręca, czego najlepszym przykładem testowany przez nas Zotac w wersji AMP!

Jedna z poprzednich propozycji tej firmy (GTX AMP! Edition) nieźle swego czasu namieszała, bo przy bardzo atrakcyjnej cenie była niemal równie szybka co 8800 Ultra, a do tego...

| | GeForce 8800 GTS dane referencyjne | GeForce 8800 GT dane referencyjne | Zotac 8800GT Amp! Edition | GeForce 8800 GTX dane referencyjne |
|---|---|---|---|---|
| nazwa rdzenia | G80 | G92 | G92 | G80 |
| liczba tranzystorów | 680 mln | 754 mln | 754 mln | 680 mln |
| technologia | 90 nm | 65 nm | 65 nm | 90 nm |
| maksymalne zużycie prądu | ~145 W | ~105 W | ~115 W | ~175 W |
| potoki renderujące | 20 | 16 | 16 | 24 |
| liczba jedn. filtr. | 24 | 56 | 56 | 32 |
| liczba jedn. adres. | 48 | 56 | 56 | 64 |
| liczba shaderów | 96 | 112 | 112 | 128 |
| częstotliwość pracy rdzenia | 500 MHz | 600 MHz | 700 MHz | 575 MHz |
| częstotliwość pracy shaderów | 1188 MHz | 1512 MHz | 1700 MHz | 1350 MHz |
| częstotliwość pamięci | 800 MHz efektywna 1600 MHz | 900 MHz efektywna 1800 MHz | 1000 MHz efektywna 2000 MHz | 900 MHz efektywna 1800 MHz |
| przepustowość pamięci | ~62 GB/s | ~56 GB/s | ~64 GB/s | ~84 GB/s |
| rozmiar pamięci | 320 lub 640 MB | 512 MB | 512 MB | 768 MB |
| szyna danych pamięci | 320-bitowa | 256-bitowa | 256-bitowa | 384-bitowa |
| magistrala | PCIe 16x (v1.1) | PCIe 16x (v1.1/v2.0) | PCIe 16x (v1.1/v2.0) | PCIe 16x (v1.1) |
| chłodzenie | dwuslotowe | jednoslotowe | jednoslotowe | dwuslotowe |

## Wyniki

**3DMark2006**
Ogólny: 12110 (11614)
SM 2.0: 5660 (5256)
HDR/SM 3.0: 5686 (5465)
CPU: 2650 (2647)

**World in Conflict**
Średnie detale:
800 x 600: 67 (58)
1280 x 1024: 61 (57)
1600 x 1200: 60 (56)

Bardzo wysokie detale:
800 x 600: 39 (38)
1280 x 1024: 38 (38)
1600 x 1200: 35 (37)

**Crysis**
Średnie detale:
800 x 600: 58 (58)
1280 x 1024: 57 (57)
1600 x 1200: 51 (48)

Wysokie detale:
800 x 600: 44 (44)
1280 x 1024: 31 (30)
1600 x 1200: 21 (22)

straszne trudno było ją dostać. Obawiam się, że z GT AMP! tej firmy będzie podobnie. Zresztą popatrzcie na wyniki – **jej wydajność jest lepsza niż GTX-a (wyniki w nawiasach), a kosztuje przecież połowę jego ceny!** Fakt, że jak pozostałe karty firmy Zotac, tak i ta w pudełku ma jedynie krótki opis instalacji, płytkę ze sterownikami, przejściówkę DVI i kabel wideo, ale w końcu nie kupuje się kart graficznych dla pełnych wersji gier.

Wszystkie 8800 GT to grafy bardzo szybkie, a przy tym niezwykle atrakcyjne cenowo, ale **jeśli szukacie urządzenia wyjątkowo wydajnego i do tego taniego – cóż, Zotac w wersji AMP! jest nie do pobicia**. Szkoda tylko, że tak trudno go dostać...

I jeszcze jedno – w połowie grudnia powinny się pojawić 8800GT z 256 MB pamięci, tańsze o około 200 złotych, więc jeśli gracie w niższych rozdzielczościach, warto rozważyć odłożenie nieco w czasie zakupu nowej karty graficznej. Choć z drugiej strony – pamięci nigdy za wiele... ■ AL

**KOMPUTER TESTOWY:**
**Płyta główna:** EVGA 650i Ultra
**Procesor:** Intel Core2 Duo E4500 @ 3 GHz
**Pamięć:** 2x1 GB GeIL Ultra 800 MHz 4-4-4-12
**Karty graficzne:** Gigabyte 8800 GTX, Zotac 8800GT AMP! Edition
**Obudowa:** Chieftec
**Zasilacz:** Chieftec 500 W
**Dysk twardy:** Seagate Barracuda 160 GB

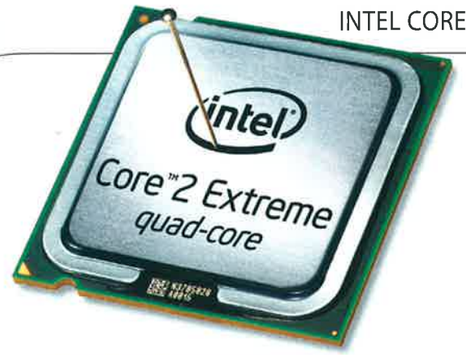
**Zotac** GeForce 8800GT AMP! Edition

+ świetna wydajność • świetna cena • jednoslotowy system chłodzenia
− problemy z dostępnością

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.








NOWE CZTERY GŁOWY INTELA

# Intel Core 2 QX9650

Cena: około 3500 zł | Producent: Intel | www.intel.pl

**OD CZASU** premiery Core2 Duo pozycja Intela na rynku procesorów jest niezagrożona. Ale nie znaczy to, że firma popadła w odrętwienie. Wręcz przeciwnie, właśnie miała premierę nowa linia procesorów o kodowej nazwie Penryn.

Najważniejsza zmiana to **przejście w proces technologiczny 45 nm**. Pozwoliło to na zmniejszenie zapotrzebowania na energię, zwiększenie pamięci cache, a także pracę z wyższymi zegarami. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to jednak nie wydajność, a cena. **Około 3500 zł za sztukę od razu sugeruje, że QX9650 nie jest produktem dla zwykłych zjadaczy chleba.** Na szczęście na początku przyszłego roku pojawią się także mniej ekstremalne Penryny serii E9xxx, E8xxx, a nawet E4700 mające kosztować tyle, co odpowiadające im procesory serii E6xxx i Q6xxx.

Ale wracajmy do QX9650. Pod względem firmowych częstotliwości pracy jego szybkość nie szokuje. Jest niemal taka sama jak dotychczas produkowanych czterordzeniowców Intela działających z tym zegarem. A także – jeśli wziąć pod uwagę gry – dwurdzeniowych Core2 Duo. Cóż, w zastosowaniach rozrywkowych czas czterech rdzeni jeszcze nie nadszedł.

Sytuacja się zmienia, jeśli weźmiemy pod uwagę wyniki uzyskane po podkręceniu zegarów. Bez większych problemów (czytaj: lekko zwiększając napięcie) na standardowym chłodzeniu można uzyskać 3,6 GHz, rekord z lepszym chłodzeniem (już nie nasz) to ponad 5 GHz. Więc jeśli ktoś chce mieć superszybki komputer, QX9650 ma sens – po podkręceniu jest to najszybszy czterordzeniowy procesor dostępny w normalnej sprzedaży. Jeśli jednak ekstremistą nie jesteś, warto poczekać... ■ MAX I/O

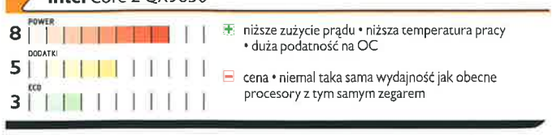
Rzeczywisty wymiar

## Konkrety

**Technologia:** 45 nm
**Liczba rdzeni:** 4
**Częstotliwość pracy:** 3 GHz
**Częstotliwość FSB:** 1333 MHz
**Mnożnik:** standardowo x9, ale można go dowolnie zmieniać
**Pamięć cache:** 12 MB
**Liczba tranzystorów:** 820 milionów
**Maksymalna pobierana moc:** 130 W

>>> 820 milionów tranzystorów zajmuje powierzchnię mniejszą niż moneta.

**Intel** Core 2 QX9650




+ niższe zużycie prądu • niższa temperatura pracy • duża podatność na OC
− cena • niemal taka sama wydajność jak obecne procesory z tym samym zegarem

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.


# GPS W KAŻDYM TELEFONIE!

**Wcale nie musisz wydawać dużych pieniędzy** na zakup drogiego systemu GPS. **Twój zwykły telefon lub palmtop może doskonale sprawdzać się jako urządzenie do nawigacji satelitarnej GPS.**
Wystarczy miniaturowy odbiornik PENTAGRAM PathFinder, który będzie odbierał sygnały emitowane przez satelity i na bieżąco przekazywał informację do telefonu lub palmtopa bezprzewodową transmisją BlueTooth. PathFinder działa z KAŻDYM urządzeniem obsługującym BlueTooth i SPP (sprawdź listę na www.pentagram.pl). Do kompletu potrzebujesz już tylko jednej z wielu dostępnych na rynku map (AutoMapa, TomTom itp.) i możesz śmiało ruszać w każdą trasę! Moduł GPS PathFinder jest tak mały ma tak dużą czułość, że z powodzeniem pracuje w samochodzie zamknięty w schowku. Jako towarzysz pieszych wypraw doskonale czuje się, pracując w kieszeni czy plecaku. Określając pozycję z dokładnością do 2,5m, z odczytem co 1 sekundę. I tak przez 25 godzin bez potrzeby ładowania. Z nim na pewno się nie zgubisz!

PathFindera można położyć obok telefonu...

... można także zamknąć go w schowku - nadal doskonale sobie poradzi!

Zdjęcie w skali 1:1

PENTAGRAM PathFinder P 3101
**259,- PLN** (w tym 22% VAT)

- **NAJWYŻSZA CZUŁOŚĆ:** najnowszy na świecie chipset MTK (czulszy nawet od wzorcowego SiRF Star III). PathFinder jest tak czuły, że potrafi skutecznie pracować nawet zamknięty w schowku samochodu czy w plecaku!
- Śledzenie na raz **aż do 32 satelitów**. To nawet więcej, niż oferuje obecny system GPS NAVSTAR, światowe systemy GPS są jednak dynamicznie rozbudowywane. Obecnie trwają prace nad europejskim systemem Galileo z 30 satelitami, swoje systemy nawigacji rozbudowują m.in. także Chiny, Rosja i Indie.
- **NIEZWYKŁA DOKŁADNOŚĆ:** określanie pozycji z dokładnością do ok. **2,5 m**, odświeżanie pomiaru co **1 sekundę**
- **DŁUGI CZAS PRACY** na baterii: **aż do 25 godz. ciągłej nawigacji**
- **FUNKCJA AUTO-OFF:** po 1 min. przerwy w transmisji urządzenie przechodzi w stan uśpienia, ale z ciągłym "nasłuchem" połączeń
- **24-miesięczna gwarancja door-to-door** w systemie pomocy i wsparcia S.O.S

"**Test czułości odbiorników odbywał się w wyjątkowo trudnych warunkach**. Samochód został zaparkowany w tzw. miejskim kanionie, czyli w wąskim korytarzu między wysokimi budynkami. Na dodatek niebo zasnuwały ciężkie chmury. **Mimo to oba urządzenia Pentagrama poradziły sobie z ustaleniem pozycji.**"
Test PathFinder P3100 i P3101 ITBIZNES.pl 28 września 2007 ITBIZNES.pl

"W ramach testu przejechaliśmy z oboma GPS-ami ponad 3500 km. **Żaden z nich nie zawiódł nas ani razu.** Pozycja ustalana była sprawnie i dokładnie, a podczas nawigacji nie zdarzało się przypadkowe gubienie sygnału (chyba że w momencie wjechania do tunelu albo garażu piętrowego). Jednym słowem, **obydwa urządzenia sprawdziły się w warunkach rzeczywistych.**"
Test PathFinder P3100 i P3101 ITBIZNES.pl 28 września 2007 ITBIZNES.pl

Pełna oferta urządzeń GPS dostępna na stronie **www.pentagram.pl**

PENTAGRAM THE PERFECT SIMPLICITY

PENTAGRAM Europe
Warszawskie Centrum Dystrybucyjne
ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

Autoryzowani dystrybutorzy: Multimedia Vision: www.mmv.pl, tel. (022) 338 90 00; AB: www.ab.pl,tel. (071) 32 40 500; ABC Data: www.abcdata.com.pl, tel. (022) 676 09 00; Action: www.action.pl, tel. (022) 332 16 00.

**Za wysoką czułość i pewność działania.**

BARDZO DOBRA LUB... JESZCZE LEPSZA!

# Razer Diamondback 3G
# Razer Lachesis

Razer Diamondback 3G | Cena: 167 zł | Dystrybutor: Razer | www.razerzone.com

Razer Lachesis | Cena: 249 zł | Dystrybutor: Razer | www.razerzone.com

**MIESIĄC** temu wzięliśmy na tapetę nowe myszki: G9 Logitecha i SideWinder Microsoftu, teraz dotarły do nas kolejne dwa gryzonie przeznaczone dla graczy. Za oboma stoi Razer, który od czasów legendarnego Diamondback wyrobił sobie opinię firmy doskonale wiedzącej, o co w tym całym fragowaniu chodzi.

Pierwsza propozycja tej firmy to... odświeżony Diamondback 3G. Z zewnątrz podobieństwo jest uderzające, ale dzięki czarnemu, a nie przezroczystemu wykończeniu od razu widać, że ma się do czynienia z poważnym zawodnikiem. Jak w pozostałych nowych modelach firmy, góra jest w dotyku satynowa, a przyciski i rolka mają słuszne rozmiary. **Bardzo ważną zmianą jest lepsze wyprofilowanie boków** – znajdująca się tam listwa już nie uwiera w kciuk, co było największą wadą poprzedniego modelu. I jeszcze jedna zmiana – po bokach znajdują się dwa dodatkowe przyciski. A że jest to konstrukcja symetryczna, nadająca się zarówno dla prawo-, jak i leworęcznych, w sumie mamy przycisków 7. I oczywiście wszystkie programowalne.

Najważniejszą zmianą jest jednak wymiana sensora na nowy 3G, znany choćby z doskonałego DeathAddera. I sprawuje się on tutaj równie dobrze. Fakt, że droższy DeathAdder może się pochwalić np. wbudowaną pamięcią na profile i wyższą częstotliwością aktualizacji położenia (tutaj jest to standardowe 125 Hz, DeathAdder mógł się komunikować z częstotliwością nawet 1000 Hz), ale dla większości graczy nie ma to znaczenia praktycznego – bo **do precyzji nowego Diamondback nie można mieć żadnych zastrzeżeń**.

Jeśli jednak dla kogoś to za mało, Razer ma w rękawie jeszcze jednego asa. To **Lachesis, pierwsza myszka z sensorem o czułości 4000 dpi!** Takie parametry ma najnowsza wersja sensora 3G, który... wymiata! OK, taka czułość mało komu będzie potrzebna, ale w profilach (do 5 można zapisać w pamięci myszki – tak jak w DeathAdderze) można wybrać pięć innych i w dowolnym momencie się między nimi przełączać. Oczywiście jest też możliwość płynnej zmiany czułości.

Do tego dochodzi symetryczna budowa, dziewięć programowalnych buttonów (z rozbudowanymi makrami), podświetlane logo (można je wyłączyć), satynowa w dotyku góra obudowy i bardzo wygodny kształt z olbrzymimi przyciskami. **W zasadzie jedyne, do czego można się przyczepić, to brak możliwości zmiany ciężaru myszki**, ale ten firmowy dobrany został bardzo dobrze. Jedyny problem to zdarzające się niekiedy problemy z ruchem kursora. Cóż, na razie dostępna jest pierwsza wersja sterowników i firmware, za parę tygodni jednak problem powinien zniknąć.

Pora na podsumowanie. Choć Diamondback 3G i Lachesis skierowane są do nieco innych odbiorców (ale cena tego drugiego jest sporo niższa niż G9 czy SideWindera), oba modele są super (jeśli nie liczyć odosobnionych problemów z Lachesis). 3G, bo bardzo dobre parametry udało się osiągnąć przy sensownej cenie, a Lachesis – cóż, czulszej myszki po prostu nie ma. ■ AL

Razer Diamondback 3G
Rzeczywisty wymiar

## Konkrety

**Liczba przycisków:** 7
**Liczba przycisków programowalnych:** 7
**Rolki:** 1
**Długość kabla:** 180 cm
**Rodzaj sensora:** optyczny 3G (wykorzystuje podczerwień, 1800 dpi)
**Możliwość zmiany czułości:** tak, programowa
**Częstotliwość aktualizacji:** 125 Hz
**Wymiary:** 129 mm x 63 mm x 38,5 mm

Razer Lachesis
Rzeczywisty wymiar




## Konkrety

**Liczba przycisków:** 9
**Liczba przycisków programowalnych:** 9
**Rolki:** 1
**Długość kabla:** 180 cm
**Rodzaj sensora:** optyczny 3G (wykorzystuje podczerwień, do 4000 dpi)
**Możliwość zmiany czułości:** tak, sprzętowa i programowa
**Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz
**Wymiary:** 129 mm x 71 mm x 40 mm

## Razer Diamondback 3G

POWER 9
DODATKI 8
ECO 8

⊞ bardzo dobry sensor • dowolnie regulowana czułość • świetna ergonomia • dla prawo- i leworęcznych

⊟ mniejsze możliwości zmiany konfiguracji niż DeathAdder czy Lachesis

## Razer Lachesis

POWER 8
DODATKI 8
ECO 7

⊞ świetny sensor • dowolnie regulowana czułość • świetna ergonomia • dla prawo- i leworęcznych

⊟ okazjonalne choroby wieku dziecięcego

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



WINNING IS EVERYTHING

steelseries 5H v2

- Stworzone przez graczy dla graczy
- Komfortowe nauszniki
- Wysuwany mikrofon
- Wybór najlepszych graczy na świecie

steelseries 5L

- Innowacyjna podkładka dla graczy
- Połączenie plastiku i materiału
- Zapewnia doskonałą precyzję
- Duży rozmiar: 380 x 280 mm

steelseries IKARI OPTICAL MOUSE

- Stworzona dla graczy FPS
- Technologia LED
- Funkcja sterownika na LAN Party
- 1600 CPI przy częstotliwości 1000Hz

Pro GAMING steelseries professional gaming gear

DOSTĘPNE W empik Komputronik

SteelSeries, to wiodący producent sprzętu dla graczy od słuchawek, klawiatur, myszek aż po oprogramowanie i podkładki. Firma jako jedna z pierwszych rozpoczęła produkcję profesjonalnego sprzętu dla graczy w 2001 roku i do dziś znajduje się w branżowej czołówce - dzięki innowacyjności wspieranej współpracą z najlepszymi zawodowymi graczami. Wszystkie produkty SteelSeries powstają pod okiem profesjonalistów związanych z graniem po to, by gwarantowały swoim użytkownikom maksimum wygody i wytrzymałości.

LOGITECH G15 | GENIUS MAXFIRE GRANDIAS 12V

>>> Tym razem podświetlenie jest pomarańczowe.

NIE DLA PISZĄCYCH

# Logitech G15

Cena: 399 zł | Producent: Logitech | www.logitech.pl

PIERWSZA klawiatura G15, niezbyt moim zdaniem udana, trafiła do redakcji pod koniec 2005 roku. Logitech miał całe dwa lata na przemyślenie swojej pierwotnej koncepcji i... zmarnował je zupełnie. Panie, panowie, przed wami nowa-stara G15!

Nowa G15 w ogólnych zarysach przypomina stary model. Ma charakterystyczny „Game Panel" po lewej stronie, wyświetlacz ciekłokrystaliczny oraz 2 porty USB. Dzięki okrojeniu bloku klawiszy G jest jednak wyraźnie węższa. Zmienił się także wyświetlacz i układ otaczających go przycisków multimedialnych oraz... kolor podświetlenia ekranu i klawiszy – teraz bojowo pomarańczowy. Sam wyświetlacz naturalnie jak zwykle monitoruje system (pamięć), aplikacje (Winamp), a nawet gry (WoW). Warto dodać jednak, że **G15 z grami zaczyna się rozumieć dopiero po zainstalowaniu dodatkowego oprogramowania – Profilera**. Dopiero z jego poziomu też możliwe jest przypisywanie funkcji i makr 18 (3x6) przyciskom bloku G.

Niestety **znacznie słabiej G15 sprawdza się jako narzędzie do pisania**. Jest znacznie twardsza niż standardowe klawiatury, co sprawia, że nawet w grach początkowo miałem wrażenie spóźnienia reakcji (a w trakcie powstawania tego tekstu zaczęły boleć mnie dłonie). Do tego dodać należy zmieniony układ klawiszy, którego piętą achillesową jest krótki lewy Shift. Naturalnie przy poprawnym ułożeniu palców wszystko jest w porządku, jednak zdarzało mi się też wbijać znajdujący się pomiędzy nim a „Z" klawisz „\", nawiasem mówiąc zdublowany obok Entera. Niemniej widać, że Logitech jest na dobrej drodze do stworzenia idealnej klawiatury dla (bogatych) graczy i choć jeszcze tym razem mu się to nie udało, to kto wie, czym uraczy nas pod koniec 2013... ■ **gem**

Rzeczywisty wymiar

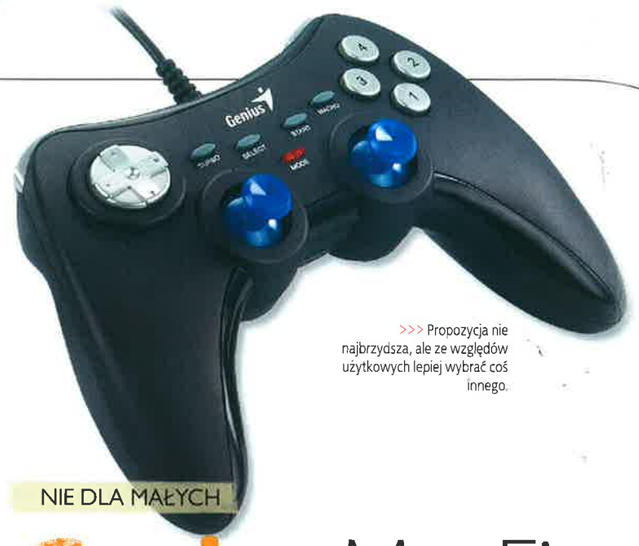
## Konkrety

**Ułożenie:** QWERTY
**Ekran:** LCD 160 x 43 pikseli
**Porty USB 1.1:** 2
**Klawisze makr:** 3 x 6
**Podświetlenie:** stopniowalne
**Dodatkowe:** przyciski obsługi WMP, przycisk blokujący klawisze Windows i „prawy klik"

Alternatywa

**Logitech G11**
**www.logitech.pl**
**Cena: 289 zł**

Uboższa, pozbawiona wyświetlacza wersja starej G15. Dla tych, którzy cierpią na niedobór klawiszy w grach komputerowych – jak znalazł.



>>> Propozycja nie najbrzydsza, ale ze względów użytkowych lepiej wybrać coś innego.

NIE DLA MAŁYCH

# Genius MaxFire Grandias 12V

Cena: 56 zł | Producent: Genius | www.geniusnet.com

PRODUCENCI padów najczęściej starają się dostosować wielkość urządzeń tak, by w miarę pasowały i do małych, i dużych dłoni. Genius tym razem nie poszedł na kompromis, zapewniając jednocześnie komfort użytkowania tym, którzy są w stanie jedną ręką wcisnąć jednocześnie Enter na klawiaturze numerycznej i prawy Alt.

Sprawdziłeś? No to czytaj dalej.

Gamepad w dłoni siedzi całkiem wygodnie, a rozmieszczenie i sposób działania przycisków sprawiają, że nie ma z nim dużych problemów. Szkoda, że guziki działają dość twardo, z wyraźnym klikiem. Nie powinieneś jednak odczuwać zmęczenia nawet po dłuższej partii. Nieco gorzej jest z **analogowymi grzybkami, które nie dość, że są niewielkie, przez co niezbyt wygodne, to jeszcze nie zostały pokryte żadną gumą**. Za to spory minus.

Do wad należałoby też dołączyć **niezbyt precyzyjnie działający D-pad oraz niefortunne umiejscowienie przycisku Macro**. Mało jest gier, w których używanie tej funkcji miałoby sens (poza tym – to trochę jak cheatowanie), a z niezrozumiałych dla mnie powodów producent umieścił go zaraz obok bloku czterech guzików z prawej, tam, gdzie powinien znajdować się Start. Przez to nieraz mi się zdarzyło, że niechcący zdefiniowałem skrót, którego wcale nie potrzebowałem.

W sumie więc MaxFire Grandias 12V to przeciętny pad. W podobnej cenie można dostać nieco bardziej udane konstrukcje. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar

## Konkrety

**Interfejs:** USB
**Wibracje:** tak
**Liczba przycisków:** 12 + D-Pad
**Dodatkowe:** turbo i macro

**Logitech G15**

POWER 4 | DODATKI 8 | ECO 2

+ stopniowane podświetlenie • wyświetlacz LCD • Game Panel • 2 porty USB 1.1
− cena! • ergonomia (twardość przycisków) • zdublowany „/" • wolę zwyczajną deluxe...

**Genius MaxFire Grandias 12V**

POWER 5 | DODATKI 6 | ECO 4

+ dość solidne wykończenie
− umieszczenie przycisku Macro • twarde i małe grzybki analogowe • nieprecyzyjny D-pad

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.




Next magazyn komputerowy

NOWOŚĆ! szukaj w kioskach

164 strony: testy i porady
DVD 8,5 GB! 5 pełnych wersji

AKTUALNOŚCI: Sprzęt, programy, usługi, technologie i trendy w IT

TEMAT NUMERU: Imperium mocy – aspekty konstruowania procesorów o dużej zdolności obliczeniowej

TESTY PORÓWNAWCZE:
Pasywne karty graficzne
Najszybsze procesory firmy Intel
Projektory do kina domowego
Aplikacje do tworzenia obrazów partycji
Programy obsługujące zdalne pulpity

PORADY: Praktyczne rady ekspertów dotyczące różnych zagadnień z zakresu hardware'u, software'u, internetu oraz prawa

MICROSOFT WORKS SE 9
PEŁNA WERSJA PAKIETU PROGRAMÓW: ▶ EDYTOR TEKSTU ▶ ARKUSZ KALKULACYJNY ▶ BAZA DANYCH ▶ KALENDARZ

DO ZADAŃ SPECJALNYCH

# Creative Aurvana X-Fi

Cena: 899 zł | Creative | http://pl.europe.creative.com

**NAJNOWSZE** słuchawki Creative'a są wyjątkowe z dwóch powodów. Pierwszy z nich to zastosowanie technologii znanych z kart dźwiękowych X-Fi, które uzupełniają układ aktywnej redukcji dźwięków otoczenia. A drugi to cena. Powalająca.

Ładne pudełko, praktyczne etui do przenoszenia, jakość wykonania i wygląd – wszystko to sugeruje, że wydaliśmy pieniądze jak najbardziej sensownie. Oczywiście w środku znajdują się również baterie, przejściówki na złącze używane w samolotach i dużego jacka oraz instrukcja obsługi.

Niestety po podłączeniu do komputera czar prysł. **Dopóki nie włączymy zasilania, dźwięk jest bardzo przytłumiony**, brakuje mu wysokich tonów. Znacznie tańszy model HN-700 tego samego producenta zasilania potrzebuje tylko do redukcji szumów, a tutaj jest ono niezbędne również do normalnego działania. Kolejna niespodzianka pojawia się po włączeniu CMSS-3D (polepsza przestrzenność dźwięku) lub X-Fi Crystalizera (odbudowującego szczegóły dźwięku utracone przy kompresji np. do MP3). Owszem, obie te technologie działają, ale... pojawia się szum.

Aurvana za to perfekcyjnie sprawdza się w podróży. System redukcji dźwięków otoczenia działa bardzo sprawnie. **Jeśli szukasz słuchawek do komputera, poszukaj innych.** Jeżeli jednak znasz bogatego Mikołaja i często podróżujesz – Aurvana w takich warunkach sprawdza się doskonale. ■ **AI**

Rzeczywisty wymiar

## Konkrety

**Przetworniki:** 40 mm (neodymowe)
**Pasmo przenoszenia:** 20 Hz-20 KHz
**Impedancja:** 450 Ω (włączone)/72 Ω (wyłączone)
**Czułość (1 kHz):** 105 dB/mW (włączone), 95 dB/mW (wyłączone)
**Redukcja hałasu:** 20 dB
**Długość przewodu:** 1,5 m (odłączany)
**Wtyk:** pozłacany mini jack stereo 3,5 mm z przejściówką stereo 6,3 mm
**Masa netto:** 245 g (bez opakowania)

**Alternatywa**

**Creative HN-700**
**http://pl.europe.creative.com/**
**cena: 199 zł**

Nie mają technologii X-Fi, ale niewiele gorzej redukują szumy otoczenia, a kosztują znacznie mniej.

**Creative** Aurvana X-Fi

8 POWER
8 DODATKI
3 ECO

- ✚ technologie X-Fi • bardzo dobra redukcja szumów otoczenia • dobra jakość dźwięku w niesprzyjających warunkach
- ➖ słaba jakość dźwięku po wyłączeniu zasilania • szumy słyszalne przy używaniu w warunkach domowo-biurowych • cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

I-TRYGUJĄCY DESIGN

# Creative I-Trigue 3000

Cena: 349 zł | Creative | http://pl.europe.creative.com

*„Wielu użytkowników chce mieć zestaw z subwooferem, ale nie pasuje im stawianie go na podłodze"* – tak pomysł na kompaktowe 2.1 z biurkowym subwooferem wyjaśnia Creative. Nie potrafię znaleźć zbyt wielu powodów, by nie lubić prawdziwych subwooferów, ale OK, uznajmy, że biurkowe zestawy 2.1 to nisza, którą trzeba zapełnić.

Głośniki robią **świetne pierwsze wrażenie – są... ładniusie**. Satelitki (wyposażone w 3 niewielkie przetworniki) są szczuplutkie, podobnie zresztą wooferek, w którym ukryto 3,5" głośnik. Cały zestaw zajmuje naprawdę bardzo mało miejsca i właśnie to jest jego główną zaletą. Świetnie komponuje się np. z notebookiem i po prostu dobrze wygląda na biurku lub półeczce nad nim. Wrażenie zepsuł mi jednak nieco przewodowy kontroler (włącznik, regulacja głośności, siły basów i wyjście na słuchawki) – w zestawieniu z bardzo dobrze wykonaną resztą sprawia wrażenie nieco tandetnego.

Jakość dźwięku jest nie najgorsza. Nawet ten malutki subwoofer sprawdza się nieźle (rozkręcony na maksa był dla mnie nawet nieco za mocny), choć oczywiście nie wyprodukuje takiego tąpnięcia jak klasyczny. **Mam jednak pewne zastrzeżenia co do klarowności i dynamiki dźwięku.** Nie jest to zestaw dla melomana, ale daje radę. Mógłbym go polecić komuś, kto cierpi na dotkliwy deficyt miejsca, gdyby nie cena. Zwyczajnie nie uważam, by I-Trigue 3000 były jej warte. ■ **CormaC**

Rzeczywisty wymiar

## Konkrety

**Moc satelitki (RMS):** 6 W
**Moc subwoofera:** 12 W
**Pasmo przenoszenia:** 40 Hz-20 KHz
**Wymiary satelitki:** 47 x 76 x 193 mm
**Wymiary subwoofera:** 88 x 178 x 238 mm

**Alternatywa**

**Logitech X-230**
**www.logitech.pl**
**Cena: 229 zł**

W alternatywie macie zwykły, prosty, ale za to sporo tańszy zestaw 2.1. Łączna moc X-230 to 32 W, satelitki mają po dwa przetworniki, a całość gra naprawdę dobrze. Mam taki zestaw w domu i nie waham się go polecić.

**Creative** I-Trigue 3000

7 POWER
7 DODATKI
4 ECO

- ✚ bardzo ładne • dobra jakość dźwięku • zajmują bardzo mało miejsca
- ➖ cena

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



ZAPROJEKTOWANY DLA GRACZY

Promocja, "Wiedźmin" w prezencie!

cena 1799zł*



**ProLite E2201W**
22" panel TN Wide Angle
rozdz. fiz. 1680 x 1050
czas reakcji 2 ms
kontrast 1000:1, jasność 300 cd/m²
złącza D-Sub, DVI-D
cena 1199zł*

**ProLite E2202WS**
22" panel TN Wide Angle
rozdz. fiz. 1680 x 1050
czas reakcji 5 ms
kontrast 1000:1, jasność 300 cd/m²
głośniki 2x2W
złącza D-Sub, DVI
cena 1099zł*

**ProLite E2202WSV**
22" panel TN Wide Angle
rozdz. fiz. 1680 x 1050
czas reakcji 5 ms
kontrast 1000:1, jasność 300 cd/m²
głośniki 2x2W
złącze D-Sub
cena 999zł*

WIEDŹMIN GRA KOMPUTEROWA
OFICJALNY PARTNER

KUPON PROMOCYJNY
Przyjdź z kuponem do Autoryzowanego Punktu Sprzedaży* iiyama i kup **monitor iiyama 22"** lub większy a otrzymasz grę **Wiedźmin** w cenie monitora. Promocja trwa od PREMIERY WIEDŹMINA (ok. 26.10.07) do wyczerpania zapasów.
Sprawdź na **www.iiyama.pl**

* sugerowana cena detaliczna brutto

www.iiyama.pl | Infolinia: 0 801 IIYAMA (44 92 62)

iiyama

# podstawy edycji
# Oswajamy Gimpa

enki | Poznaj Pokraka jeszcze bliżej...

**Poprzednio Gimp posłużył nam do prostego retuszu fotografii. Dziś postaramy się go zmusić do nieco bardziej skomplikowanych graficznych akrobacji. Pędzle w dłoń!**

**Zanim** jednak zaczniemy dziarsko bazgrać po ekranie, kilka słów przypomnienia. **The Gimp to bodaj najpopularniejszy obecnie darmowy, opensource'owy edytor grafiki rastrowej.** Funkcjonalnością zresztą często porównywany z samym Photoshopem. Mamy tu więc do czynienia z naprawdę twardym zawodnikiem, którego możliwości jak najbardziej wystarczają do wykonywania nawet skomplikowanych, profesjonalnych projektów graficznych.

Co prawda, ilustracji z Bandą Młodocianych Ziemniaków, którą widzicie po prawej, oczywiście daleko do profesjonalizmu czy sztuki jako takiej, niemniej przedstawione poniżej w skrócie kilka technik użytych w procesie jej tworzenia znakomicie (skromność mą największą cnotą...) mogą przybliżyć kilka podstawowych zagadnień związanych z edycją grafiki. Tak zresztą w Gimpie, jak i w każdym innym edytorze opartym o zastosowanie warstw.

## Bierzesz kartofel... importowanie grafiki

W zależności od upodobań i umiejętności artysty Gimp może posłużyć jako odpowiednik palety i płótna malarskiego, które dają mu możliwość namalowania obrazu od zera, ale też jako narzędzie stricte edycyjne, dzięki któremu jest w stanie połączyć ze sobą kilka, kilkanaście lub kilkadziesiąt zdjęć i innych materiałów graficznych, aby uzyskać końcowy efekt. Najczęściej jednak wykorzystuje się połączenie obu technik i tak było w przypadku naszej ilustracji. Bazę dla każdej postaci stanowiło zdjęcie ziemniaka, w dodatku jednego i tego samego dla wszystkich, tyle że powielonego i odpowiednio spreparowanego w każdej wersji.

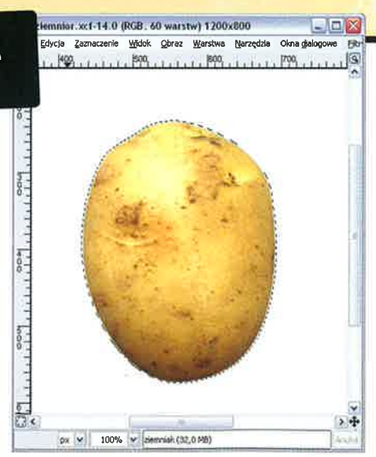
Nowy projekt tworzymy wybierając **Plik-> Nowy...** w doku **Gimp**. Tam też możemy ustalić parametry i orientację obrazka. Warto go zresztą od razu zapisać – Gimp tworzy pliki o własnym rozszerzeniu **XCF**.

Aby dodać grafikę lub zdjęcie do aktualnie edytowanego projektu, należy je otworzyć w osobnym oknie i kliknąć **Edycja-> Kopiuj do schowka**. Następnie uaktywnić okno naszego projektu, w zakładce **Warstwy** zaznaczyć (koniecznie!) najniższą warstwę (domyślnie **Tło**) i wybrać **Edycja-> Wklej ze schowka**. Proste.

## ...potem go obierasz... szparowanie

Zdjęcia mają tę właściwość, że są prostokątne, a to, co chcielibyśmy z nich wykorzystać, zwykle znajduje się na jakimś tle. Wycinanie takiego fragmentu z reszty obrazka nazywa się właśnie szparowaniem. Istnieje na to wiele różnych sposobów, jednak najczęściej korzysta się z funkcji zaznaczenia.

Aby zaznaczyć żądany obszar, możemy się posłużyć dwiema metodami. Pierwszą jest wykorzystanie narzędzi do zaznaczania, które są dostępne pod pięcioma pierwszymi ikonkami od góry w doku **Gimp**. Oferują one zwykle dosyć szybkie, ale mało dokładne zaznaczenia (pamiętajmy, że parametry każdego z narzędzi można regulować w zakładce **Opcje narzędzia**). Drugą zaś wykorzystanie szybkiej maski. Tryb edycji szybkiej maski włącza się skrótem **Shift + Q** lub wybierając **Zaznaczenie-> Szybka Maska**. Okno obrazka zasnuwane jest wówczas półprzezroczystą, różową warstwą, którą możemy jedynie albo zmazać gumką, albo z powrotem namalować innym dowolnie wybranym narzędziem (niezależnie od wybranego koloru). Dzięki temu używając różnych wielkości gumki i np. pędzla można dokładnie, co do piksela, wybrać interesujący nas fragment. Po wyjściu z trybu szybkiej maski (kolejne **Shift + Q**) obszary niezamalowane na różowo automatycznie zostaną objęte zaznaczeniem.




Teraz możemy odczepić takie zaznaczenie klikając **Zaznaczenie-> Oderwij**, przedtem tworząc pustą warstwę, a następnie zakotwiczyć je klikając **Warstwa -> Zakotwicz warstwę**. Jeżeli nie zależy nam na reszcie obrazka, wystarczy tylko odwrócić zaznaczenie (**Ctrl + I** lub **Zaznaczenie-> Odwróć**) i skasować „obierki": **Ctrl + K** lub **Zaznaczenie-> Wyczyść**.

Zaznaczanie ma jeszcze jedną zaletę. Gdy już go dokonamy na partii obrazka, wszelkie zastosowane od tej chwili efekty będą dotyczyć tylko i wyłącznie obszaru nim objętego. W ten sposób można np. dokładnie wybrać fragment zdjęcia, który chcemy rozmyć, przyciemnić itp. bez strachu o to, że zniszczymy efekt, gdy „omsknie" się nam myszka lub piórko (wtedy ostatnią deską ratunku jest sięgnięcie do **Historii operacji**).

Na koniec, gdy chcemy wyłączyć zaznaczenie, wduszamy **Shift + Ctrl + A** lub klikamy **Zaznaczenie-> Brak**.



**To już ostatni z artykułów na temat Gimpa i grafiki. Chyba że znużenie czytelników marudzeniem autora ustąpi niedosytowi i chęci kontynuowania wątku przez tegoż. Czego wam i sobie życzę. :-)**

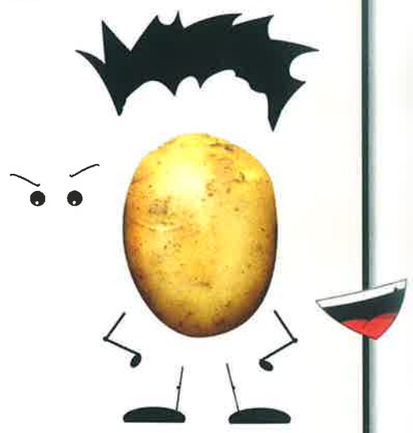
## ...i kroisz w plasterki warstwy

Od 1994 roku, kiedy to Adobe wypuściło trzecią odsłonę Photoshopa, warstwy stały się podstawowym narzędziem każdego szanującego się edytora graficznego oraz fundamentem, bez którego artyści nie podchodzą do tworzenia prac. Ich koncepcja jest bardzo prosta – umożliwiają składanie obrazka z kilku nałożonych na siebie grafik, przy czym kolejność, położenie i sposób mieszania każdej warstwy z innymi (lub jego brak) można dowolnie zmieniać. Działa to mniej więcej tak jak nakładanie na siebie obrazów wydrukowanych na przezroczystej folii.

Tak też powstawał wizerunek każdego z ziemniaków. Po podkolorowaniu i namalowaniu cienia każdemu z kartofelków na kolejnych warstwach dodano nogi, łapki, oczy, paszczę oraz nakrycie „głowy". Swoją drogą, każdy z tych elementów był bądź namalowany za pomocą **ścieżek** (o tym dziś nie będzie, ale dla eksperymentatorów polecam skrót klawiaturowy **B**), bądź zaimportowany jako oddzielna grafika wykonana w programie do edycji grafiki wektorowej i zapisana w pliku .png, .tif lub .jpg.

Zarządzać warstwami w Gimpie możemy w poznanej już zakładce **Warstwy**. Warto przyjrzeć się jej bliżej. Większość okienka wypełnia miejsce na poszczególne warstwy, które tworzymy przyciskiem **Nowa warstwa...** w lewym dolnym rogu. Podczas tworzenia możemy jej nadać wymiary oraz nazwę. Pamiętanie o tym drugim jest szczególnie dobrym zwyczajem, gdy praca rozrasta się do kilkunastu, kilkudziesięciu warstw i łatwo zapomnieć, co było na tej oznaczonej *Nowa warstwa #5*, a co na *Nowa warstwa #27*.

Innym często używanym przyciskiem jest **Utworzenie duplikatu warstwy**. Dzięki niemu można stworzyć kopie zapasowe, gdy zamierzamy nieco ostrzej poeksperymentować, ale służy także do bardziej zaawansowanej edycji, np. przy wykorzystaniu trybu nakładania warstw. Z rozwijanego menu **Tryb:** dla każdej warstwy możemy wybrać sposób, w jaki oddziałuje ona z innymi, a suwakiem **Krycie:** dodatkowo możemy regulować jej przezroczystość. Polecam zabawę szczególnie z tymi narzędziami, gdyż dzięki nim można uzyskać zdumiewające efekty nawet niewielkim nakładem sił.



Warstwy możemy ukrywać klikając w ikonkę „oczka" przy ich nazwach, a także łączyć ze sobą. Zarówno tymczasowo, aby móc je np. przesuwać razem, a nie każdą oddzielnie (klikamy kwadracik obok „oczka" – pojawi się wówczas ikonka „łańcucha"), jak i na stałe (dwie warstwy jedna nad drugą można „spłaszczyć" uaktywniając wyższą i wybierając **Warstwa-> Połącz w dół**). W ten sposób – mając gotowego jednego ziemniaka czy jakikolwiek odrębny fragment grafiki, można go „spłaszczyć" i spokojnie zająć się resztą. **|CDA|**

## Zostań dewiantem!

Internet jako ogromne miejsce wirtualnych spotkań i wymiany doświadczeń oferuje również liczne portale dla artystów. Jednym z najpopularniejszych poświęconych tematom okołograficznym jest serwis **Deviantart**, w którym to prace zamieszczają twórcy zarówno profesjonalni, jak i początkujący: fotograficy, malarze, graficy 3D, animatorzy, rysownicy... Słowem, jest to interdyscyplinarne centrum, w którym każdy może się pokazać, dać coś z siebie, szukać inspiracji i samemu inspirować innych. Po dokonaniu darmowej rejestracji każdy użytkownik dostaje własną witrynę o adresie nick.deviantart.com, na której może stworzyć profil, zbudować swoją galerię, przeglądać i dodawać do ulubionych prace innych, a naprawdę jest w czym przebierać.

**adres: www.deviantart.com**

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

# AMD – co dalej?

Khedron (khedron@op.pl) | Przyszłość AMD i ATI

**Zazwyczaj narzekam na marketing, obwiniając go o zamieszanie powstałe na rynku i dezinformację klientów. To jak najbardziej prawda, ale można też pokazać inną stronę medalu. Marketingowa nieudolność czasem może doprowadzić do skutków dużo bardziej niebezpiecznych.**

**Ot, wyobraźmy** sobie rynek, na którym walczą dwie potężne firmy. Dopóki rywalizacja jest wyrównana, dopóty otrzymujemy coraz lepsze towary po coraz niższej cenie. Jeśli jednak jeden z graczy zniknie – drugi szybko przejdzie do praktyk monopolistycznych i spróbuje sobie odbić zmniejszone zyski z poprzednich, chudych lat.

Być może w chwili, gdy czytacie ten artykuł, będzie on już wyłącznie wspomnieniem trudnych chwil wielkiej firmy. Być może zapowiadany nowy procesor AMD okaże się taką samą rewelacją, jaką wcześniej był Core 2 Duo. Niemniej nawet wówczas warto się przyjrzeć genezie kłopotów.

### Niedawno temu...

Kiedy półtora roku temu doszło do fuzji AMD i ATI, wielu obserwatorów rynku nie kryło zaskoczenia. Firma jeszcze niedawno prężnie się rozwijająca, jaką była ATI, straciła niezależność i tylko od kaprysu przejmującego zależało, czy sama marka nie zniknie z rynku. Po otrząśnięciu się z szoku zaczęto szukać pozytywnych stron całego przedsięwzięcia. Te były wspólne dla wszystkich analityków – jako najważniejsze wymieniano: obniżenie kosztów i mariaż technologii. Sam się zastanawiałem, czy wymieszanie rozwiązań stosowanych w procesorach i układach kart graficznych zaowocuje powstaniem superukładów o gigantycznych możliwościach, całkowicie miażdżących konkurencję. Do tego nie doszło. Zamiast postępu mieliśmy katastrofę.

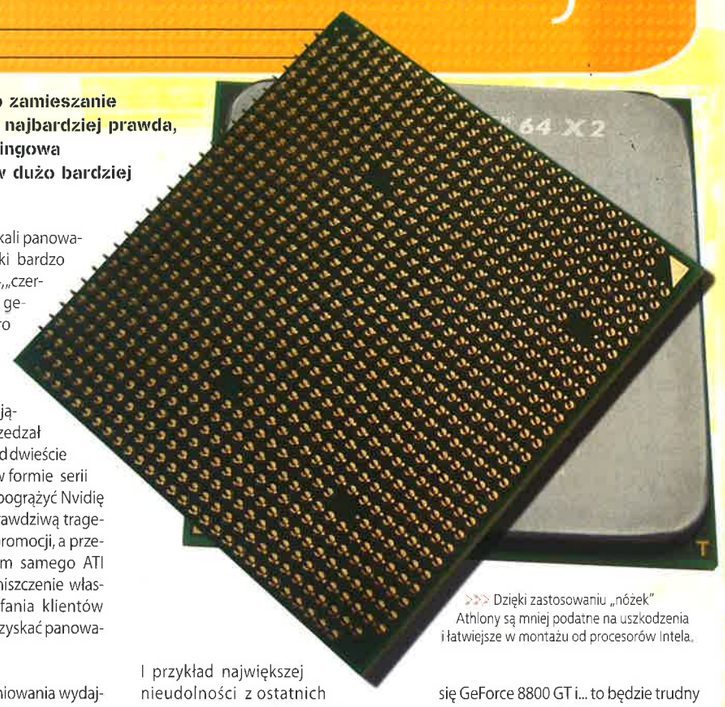
Nikt nie zwrócił uwagi na jeden szczegół – **doszło do połączenia dwóch firm, których marketing był, delikatnie pisząc, nie najwyższych lotów.** To musiało doprowadzić do załamania, bo sposób sprzedaży produktów to nie tylko broń ofensywna, ale także defensywna, a taka była niezbędna podczas inwazji Intela.

### ATI, ti, nieładnie...

Zacznijmy od dokonań „przystawki", czyli ATI. Pisałem o nich wielokrotnie, więc dziś tylko w ogromnym skrócie. Firma ta pojawiła się jako jedyny rywal Nvidii. Serii GeForce 3 przeciwstawiła Radeona 8500. Kiedy „zielonym" (Nvidia) wydawało się, że odzyskali panowanie nad rynkiem dzięki bardzo dobremu GeForce'owi 4, „czerwoni" (ATI) przedstawili genialne Radeony 9700 Pro i 9500 Pro. W tym momencie przewaga ATI była niekwestionowana – Radeon w wymagających zadaniach wyprzedzał GeForce'a nawet o ponad dwieście procent. Odpowiedź w formie serii GeForce'a FX powinna pogrążyć Nvidię – karty te okazały się prawdziwą tragedią, ale dzięki sprytnej promocji, a przede wszystkim wysiłkom samego ATI ukierunkowanym na zniszczenie własnego wizerunku i zaufania klientów udało się przetrwać i odzyskać panowanie GeForce'em 6.

Czasy rozsądnego stopniowania wydajności i ceny (Radeon 9700 Pro, Radeon 9700, Radeon 9500 Pro, Radeon 9500), będącego w dużej mierze przyczyną ogromnego sukcesu ATI, minęły. Takie mało eleganckie manewry jak zastąpienie Radeona 9500 Pro znacznie gorszym Radeonem 9600 Pro mocno zapadły w pamięci klientów. Produkty ATI bardzo często traktowane były z rezerwą, co nie przeszkadzało firmie w dalszym sianiu zamieszania.

Wręcz raziła niechęć ATI do prezentowania modeli kart wydajnych i jednocześnie przystępnych cenowo. Pojawiały się dopiero, gdy firma była przypierana do muru przez konkurencję, czyli niemal zawsze zbyt późno, by zyskać nad nią przewagę. Radeon X800 GT jest na to najdoskonalszym przykładem – mógł powstać wiele miesięcy wcześniej, ale wprowadzono go na rynek dopiero po sukcesie GeForce'a 6600 GT. Produkt ATI był lepszy, cóż z tego, skoro GeForce już od dawna królował w sercach graczy, a na horyzoncie widać było jego następcę?




>>> Dzięki zastosowaniu „nóżek" Athlony są mniej podatne na uszkodzenia i łatwiejsze w montażu od procesorów Intela.

I przykład największej nieudolności z ostatnich miesięcy – Radeon 2600 XT. Niby działał, niby nie był drogi, niby go chwalono, ale... na wszystkie marketingowe zasady, kto wpadł na pomysł, aby jednocześnie oferować klientom znacznie starszego i jednocześnie znacznie lepszego Radeona 1950 Pro w dokładnie tej samej cenie? Trudno o celniejszy strzał do własnej bramki; wysłano do nabywców jednoznaczny sygnał – **nasze nowe karty są gorsze od starszych**. Nawet zagorzali fani ATI musieli w tym momencie zwątpić. Wiem, że w tej chwili może się wydać, iż działam wbrew interesowi czytelników zainteresowanych kupnem karty graficznej, ale gdyby ktoś w ATI zmusił się do przeanalizowania sytuacji, nigdy nie dopuściłby do konfrontacji 2600 XT z 1950 Pro. Albo pierwsza z kart w ogóle by się nie pojawiła, albo cena drugiej pozostałaby znacznie wyższa. Nawet nauka na własnych kardynalnych błędach może być spóźniona – wydawało się, że ATI może odzyskać część straconej reputacji, wprowadzając Radeona 2900 Pro, ale w tym momencie pojawił się GeForce 8800 GT i... to będzie trudny czas do przetrwania.

**Jeśli AMD nie zdoła nawiązać walki z Intelem, czeka nas nieprzyjemny monopol.**

### AMD – Absolutne Marketingowe Dno

Wracając do głównego bohatera dzisiejszego odcinka, czyli AMD – tutaj nie da się napisać, że popełniono marketingowe błędy. Można odnieść wrażenie, że marketingu od pewnego czasu nie było w ogóle. Wiele lat temu procesory AMD były tanimi substytutami układów Intela – ich wydajność o kilkanaście procent ustępowała konkurencji, za to cena była nawet kilkakrotnie niższa. Problem w tym, że Intel, jeśli chodzi o marketing, jest graczem zdecydowanie najlepszym, tak więc owe kilkanaście procent przewagi klienci traktowali jak przepaść niewartą oszczędzania.

Później AMD wprowadziło znakomitego Athlona i po raz pierwszy zdobyło nad Intelem przewagę wydajnościową. Był to czas, gdy marketing w tej firmie zaczęto prowadzić na bardzo wysokim poziomie. Nagle do klientów dotarło, że „procesor" i „Intel" to nie są synonimy i że mogą kupić układ wydajniejszy. Przy okazji dotarło też do nich, że AMD wcale nie musi robić procesorów tanio – cena Athlona nie była niższa niż najwydajniejszych procesorów Intela...

Konkurent robił, co mógł, by nie dać się zdominować, w czym wydatnie poma-



www.Spotler.pl
PROMOCJA DZWONKI SMS na 7240
TAPETY SMS na7441
GRY SMS na 7940
Właśnie mocH
ANIMACJE SMS na 7441
ZWONKI SMS na 7441
VIDEŁO SMS na 7641
DZWONKI Poli 7441 MP3 7641
TOP 10 SUPER HITY
DO KAŻDEGO TRUETONA SUPER TAPETA !!!
PROMOCJA TAPETY SMS na7140
PROMOCJA ANIMACJE SMS na7240
GRY JAVA SMS na 7940
KONKURS SEGA RALLY
WYŚLIJ SMS O TREŚCI CRAS NA NUMER 7140 I ODPOWIADAJ NA PYTANIA
Rozkład PKP SMS PKP na 7940
NOWOŚĆ!
SŁOWNIK ANGIELSKO POLSKI SMS o treści FQW18363
MAPA FOTORADARÓW FQW18365
DRINKOMAT FQW8341
103 najlepsze dowcipy FQW18362 FQW18361 FQW18368 FQW18369 FQW18373
KOMPUTEROWY PULPIT W KOMÓRCE SMS FQW18398
MAPA W KOMÓRCE SMS na 7940 Polska FQW11347 Warszawa FQW11348
PRAWDZIWE ZWIERZĘ W TWOJEJ KOMÓRCE SMS na 7940 RYBKA FQW14770 SWINKA FQW14769 TAMAGOTCHI FQW14914 FQW12662 FQW12691

gała cena tych pierwszych Athlonów. I wtedy AMD wprowadził na rynek Durona. Do klientów trafił procesor o kilka procent od Athlona wolniejszy, za to kosztujący jak na tamte czasy prawdziwe grosze. Co najważniejsze, Durony bez problemu przeganiały wydajnością procesory Intela – Pentium III, i były od nich wielokrotnie tańsze. Wywołały prawdziwy zachwyt, stały się przebojem i zaczęły wydzierać Intelowi coraz większą część rynku.

Wydawało się, że Intel wpadnie w tarapaty. Zresztą ludzie w tej firmie nieco się pogubili. Zastopowali rozwój P III i zastąpili je fatalnym Pentium 4. Gdyby podobnej zamiany dokonano w AMD, firma ta zniknęłaby z rynku, ale Intel był gigantem i nawet taki błąd nie zrobił mu

## Gigantyczna akcja promocyjna Intela niemal zmiotła AMD i Athlony X2.

większej krzywdy. Przez kilka lat w desktopach P4 rywalizowały z Athlonami. Jak to było możliwe? Ano po pierwsze, wspomniany nieco wcześniej ogrom, potęga i doskonały marketing Intela, a po drugie, coś, co można by nazwać arogancją lub nonszalancją AMD.

O ile pierwsze Athlony i Durony promowano bardzo intensywnie, o tyle w miarę jak procesory AMD stawały się lepsze, zyskując większą przewagę nad układami Intela, w firmie tej coraz mniej uwagi poświęcano promocji i kontaktowi z klientami. Wychodzono z założenia, że wystarczy sama doskonałość procesorów, by zdobyć świat. Do czasów Athlona XP jeszcze jakoś starano się o indywidualnych klientów, ale w momencie wprowadzenia Athlona 64 niemal zupełnie o nich zapomniano.

To prawda – ten procesor był produktem rewelacyjnym, ale dziś nic nie sprzedaje się samo. **Z nonszalancją roztrwoniono gigantyczną przewagę, jaką miano nad Intelem**, gdy jego P4 musiało rywalizować ze znacznie lepszym Athlonem 64. Gdyby jeszcze Intel szykował swojego Core 2 Duo w jakiejś niewiarygodnej konspiracji... Nic z tego, już w momencie pojawiania się platformy Centrino nie dało się ukryć, że ma technologię zdolną prześcignąć to, czym dysponowano w AMD. Jednak w tej ostatniej firmie nadal rozkoszowano się sukcesem, ignorując zbliżające się zagrożenie. Nie zrobiono zupełnie nic, aby osłabić siłę uderzenia Core 2 Duo, mimo że było na to sporo czasu.

Dość wyraźnie widać, że ani marketingowcy z AMD, ani z ATI nie wykazali nadmiernych zdolności. Obie firmy zdobywały rynek wyłącznie dzięki technologicznej przewadze nad konkurencją. Kiedy jednak tej przewagi zabrakło...

### Czas smut(n)y

Po premierze Core 2 Duo sytuacja AMD zaczęła się pogarszać z dnia na dzień. W krótkim czasie Athlony niemal popadły w zapomnienie. Manewr ze zmianą podstawki na chwilę zwrócił na nie uwagę, ale na dłuższą metę obrócił się przeciwko nim, wraz z upewnieniem się, że nie przynosi ona żadnych korzyści, a wręcz przeciwnie – w połączeniu z pierwszym, wolnym DDR2 Athlony straciły na wydajności.

Intel nie popełnił błędu. Mimo że zdawano sobie sprawę z doskonałości Core 2 Duo, nikt tam nie twierdził, że będą się sprzedawały same. Gigantyczna akcja promocyjna na całym świecie niemal zmiotła Athlony X2. Stała się rzecz niedawno nie do pomyślenia – ludzie stracili zainteresowanie procesorami AMD. Postawa firmy z ostatnich lat zemściła się na niej okrutnie.

### Nie taki X2 zły...

Kiedy pisałem ten artykuł, rozmawiałem na temat sytuacji AMD z wieloma osobami. Przeważała jedna opinia – Core 2 Duo jest procesorem tak dobrym, że Athlon X2 nie miał w starciu z nim szans, a co za tym idzie – AMD musiało wpaść w kłopoty. I właśnie z tą opinią... zupełnie się nie zgodzę.

Przede wszystkim Athlon X2 nie jest złym procesorem. To prawda, przy porównaniu „zegar w zegar" przegra z Core 2 Duo, ale nie zawsze porażka ta ma duże rozmiary – czasem jest wręcz minimalna. Po drugie, **procesory AMD doskonale radzą sobie w środowisku 64-bitowym**, w którym mocno rywalizują z układami Intela. Po trzecie, stosunek wydajności do ceny jest obecnie w tych produktach bardzo dobry. Athlon z zegarem 3 GHz kosztuje 500 zł, a w najbardziej wymagających grach niewiele ustępuje tak samo taktowanemu C2D.

Po czwarte, **ogólna cena platformy dla procesora AMD jest wręcz śmieszna w porównaniu do odpowiadającej jej platformie dla Intela**. Bez uszczerbku dla wydajności wystarczą pamięci DDR2 800 MHz, a bardzo dobra i wydajna płyta główna z dwoma złączami SLI x16 to wydatek rzędu 340 zł. Jeśli chcemy mieć płytę z CrossFire x16, wydamy na nią 270 zł, a gdy zrezygnujemy z dwóch kart graficznych, wystarczy 220 zł na bardzo dobry produkt. Porównajcie to z cenami odpowiednich płyt dla Intela, by wiedzieć, jak ogromne występują tu różnice (już nie dziesiątki, ale wręcz setki procent). Po piąte, wprawdzie overclocking w wyżej taktowanych Athlonach niemal nie istnieje, ale pojawiły się niższe serie tych procesorów bardzo podatne na podkręcanie, tak więc nawet fani OC znaleźliby tu coś dla siebie.

Teoretycznie rzecz ujmując, sytuacja AMD jest dziś daleko lepsza niż Intela sprzed dwóch lat. Wydajność Athlona w stosunku do Core 2 Duo ma się mniej więcej tak jak wówczas Pentiuma 4 do Athlona. Jednak P4 było od Athlona znacznie droższe. Cena procesora to jedno – droższe (i to znacznie) były także płyty główne dla procesorów Intela. Sumaryczny koszt platformy z układem tej firmy okazywał się o kilkadziesiąt procent wyższy od wydajniejszej od niego platformy z układem AMD. Dlaczego więc Intel trzymał się wówczas tak mocno, a AMD obecnie stało się cieniem siebie sprzed owych dwóch lat?

### Marketing, głupcze!

Odpowiedź jest jedna – MARKETING. W sytuacji technologicznej i wydajnościowej przewagi AMD Intel był dosłownie wszędzie, głośno krzycząc *„jesteśmy, nasze procesory są znakomite, mamy przewagę nad rywalem, wyznaczamy kierunki rozwoju, jesteśmy przyszłością, kupujcie nasze wspaniałe procesory!"*. I cóż z tego, że część takich zapewnień nijak się miała do rzeczywistych możliwości Pentiuma 4 (i całej rodziny pochodzących od niego procesorów), skoro klienci otrzymywali tak mocny i jednoznaczny sygnał? Tak więc kupowano procesory Intela, na forach toczyły się zażarte dyskusje na temat tego, co jest lepsze – Athlon X2 czy Pentium D (mimo że rzeczywistość nie dawała w odpowiedzi na te pytanie większych wątpliwości), rynek był podzielony i nikomu nie przyszło do głowy pisać o znikaniu Intela. W podobnej sytuacji AMD tylko podwinęło ogon. Próbuje nadal niemrawo sprzedawać własne układy licząc na to, że gdzieś znajdzie się osoba chcąca je kupić...

Nie wiem, jak obecnie w podręcznikach historii przedstawia się wrzesień 1939 roku i niemiecką inwazję na Polskę. Kiedy chodziłem do podstawówki, propagandowa wersja tych wydarzeń była mniej więcej taka: „zaatakował nas wróg dysponujący gigantyczną przewagą, szczególnie pod względem technologicznym. Nasi dzielni żołnierze robili, co mogli, by bronić ojczyzny, ale w starciu z hipernowoczesną armią nie mieli żadnych szans". Tak więc niemal szok wywołało u mnie dotarcie do informacji o tym, jak to nasze kiepsko dowodzone wojska pałętały się bez żadnej specjalnej myśli przewodniej, głównie starając się po prostu przetrwać atak, a i niemiecka armia wcale nie była aż tak nowoczesna. W rzeczywistości za klęskę odpowiadała nie tyle przewaga militarna Niemców, co ich przemyślana strategia ataku (blitzkrieg!) przy braku równie jasnej koncepcji obrony ze strony naszego dowództwa.

W obliczu ataku Intela AMD zachowało się podobnie – uznało swoją porażkę, tak naprawdę nawet nie próbując walczyć i tylko wycofuje się w nadziei, że w końcu uda się gdzieś jakoś przegrupować i zewrzeć szyki. Zero innej koncepcji...

Oby dzięki najnowszym procesorom AMD zdołało nawiązać walkę z Intelem. Oby w ATI pojawił się jakiś rozsądny pomysł na rywalizowanie z Nvidią. Jeśli do tego nie dojdzie, na rynku pozostaną dwie firmy o faktycznie monopolistycznej pozycji. A zafundowanie nam nieuniknionego wówczas wzrostu cen przy obecnej sytuacji może doprowadzić do wyeliminowania peceta jako platformy do grania. Miejmy nadzieję, że taki scenariusz się nie spełni. |CDA|

>>> AMD Athlon 64 X2 to bardzo dobre procesory. Szkoda, że producent o nich „zapomniał".



„JAK DO TEJ PORY, NAJLEPSZY HARRY POTTER."
– THE SUNDAY TIMES

2-PŁYTOWA
EDYCJA SPECJALNA DVD
JUŻ W DOBRYCH SKLEPACH I WYPOŻYCZALNIACH

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A HEYDAY FILMS PRODUCTION "HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX" DANIEL RADCLIFFE RUPERT GRINT EMMA WATSON STARRING HELENA BONHAM CARTER ROBBIE COLTRANE WARWICK DAVIS RALPH FIENNES MICHAEL GAMBON BRENDAN GLEESON RICHARD GRIFFITHS JASON ISAACS GARY OLDMAN ALAN RICKMAN FIONA SHAW MAGGIE SMITH IMELDA STAUNTON DAVID THEWLIS EMMA THOMPSON JULIE WALTERS DESIGNED BY JANY TEMIME COMPOSED BY NICHOLAS HOOPER EDITED BY MARK DAY PRODUCED BY STUART CRAIG DIRECTED BY PHOTOGRAPHY SLAWOMIR IDZIAK SUPERVISED BY LIONEL WIGRAM
SCREENPLAY BY MICHAEL GOLDENBERG BASED ON THE BOOKS BY J.K. ROWLING PRODUCED BY DAVID HEYMAN DAVID BARRON DIRECTED BY DAVID YATES
HEYDAY FILMS
DOLBY DIGITAL
harrypotterorderofphoenix.com warnervideo.com
Dystrybucja w Polsce: GALAPAGOS Sp. z o.o.
www.galapagos.com.pl
HARRY POTTER Characters, Names and Related Indicia Are Trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling. © 2007 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

PARTNERZY MEDIALNI
tvn · wprost · grono.net · Kurier tv · tina · onet.pl · ZET

# UWAGA! NOWA OFERTA PRENUMERATY!

## Prenumerata na 12 miesięcy bez prezentu – TANIEJ – w cenie 142 zł

Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł.
W prenumeracie oszczędzasz 36,80 zł!

## Prenumerata na 12 miesięcy w cenie 153 zł

W prezencie otrzymasz odtwarzacz MP3.

**ODTWARZACZ MP3**

**Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WAV**
**Dysk przenośny 1 GB (bez dodatkowych sterowników w Windows 2000 i nowszych)**
**Funkcja dyktafonu**
**Możliwość wyświetlania tekstu utworu na wyświetlaczu**
**Niebieskie podświetlenie wyświetlacza LCD**
**Intuicyjny, prosty układ sterowania**
**Słuchawki na wygodnym i trwałym sznurku**
**24 miesiące gwarancji**

**Producentem odtwarzacza MP3 jest firma MANTA specjalizująca się w produkcji i dystrybucji najwyższej jakości sprzętów klasy Common.**

Zamawiając prenumeratę roczną CD-Action możesz dodatkowo kupić Wydania Specjalne PC Format z serii Krok po kroku w niższej cenie.

Rachunek za wybraną prenumeratę zostanie powiększony o wartość:

22,50 zł za trzy wydania
18 zł za dwa wydania
9 zł za jedno wydanie

W zamówieniu należy wskazać wybrane wydania.

Kupując 3 egzemplarze Wydania Specjalnego PC Format Krok po kroku łącznie z prenumeratą roczną CD-Action oszczędzasz aż 16,20 zł!

## Prenumerata na 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

### ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 022 517 50 55
3. Faksem 022 517 05 30
4. E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną liczbę, wydawnictwo zastrzega sobie prawo przyjęcia zamówienia bez prezentu w cenie 142 zł. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej**, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym. Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

**Uwaga!** Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 022 517 05 31do 36
**REKLAMACJE PŁYT** prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 071 3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum mamy tylko 12 wydań wstecz.
**FAKTURY VAT** wystawiamy na wyraźne życzenie.

**PRENUMERATA w RUCH SA:** wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 022 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę nagazynu *CD-Action* od numeru:

☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 142 zł ☐ NA 12 MIESIĘCY w cenie 153 zł + mp3

Dodatkowo zamawiam Wydanie Specjalne PC Format:

☐ KPK - Zbuduj komputer Nr 1 ☐ KPK - Filmy z peceta Nr 2 ☐ KPK - Przyspiesz swój komputer Nr 3

☐ NA 6 MIESIĘCY w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową

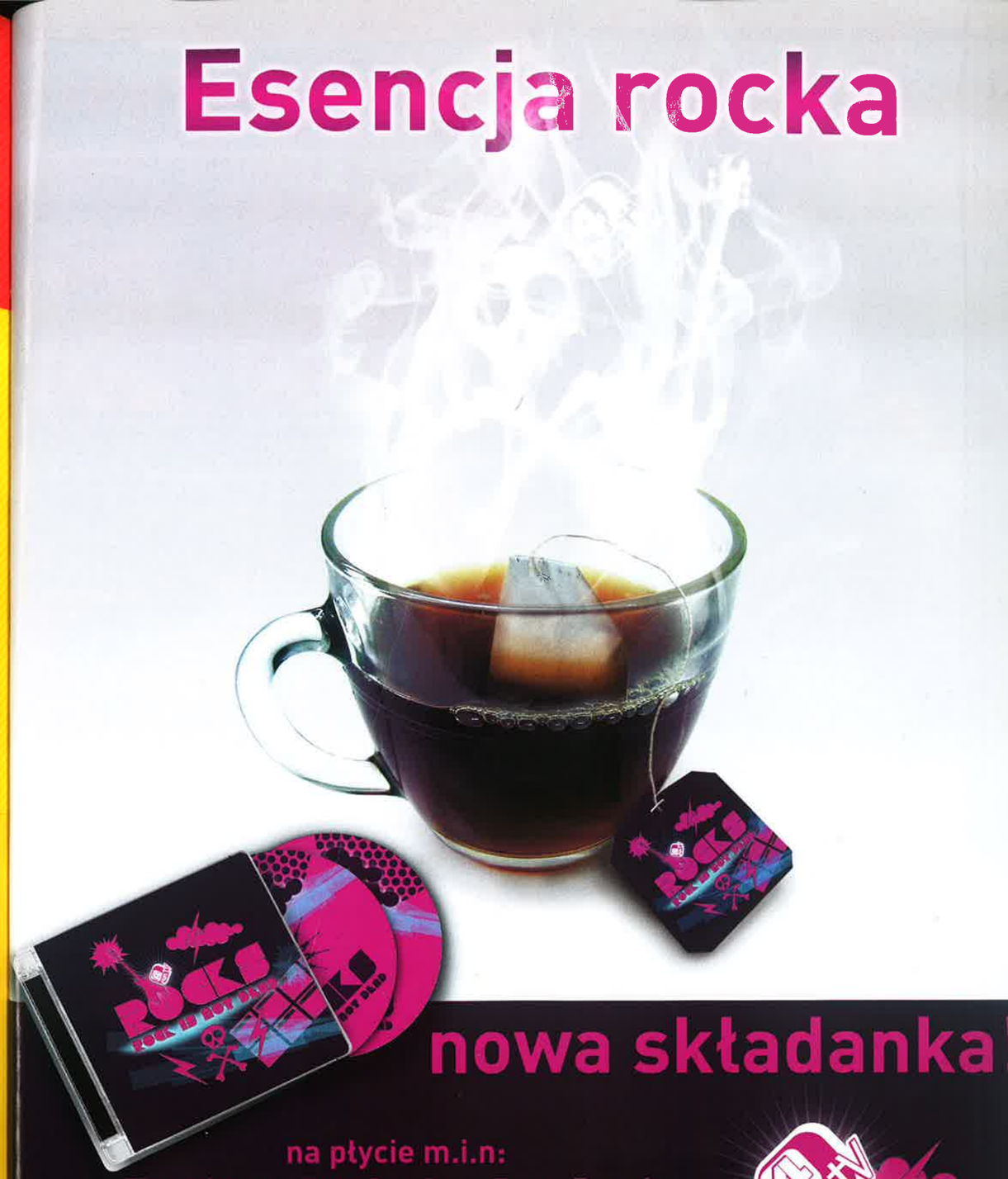
Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU


# Esencja rocka




nowa składanka!

na płycie m.i.n:
The Killers, Fall Out Boy, Papa Roach,
Editors, Korn, Snow Patrol, Nightwish
Panic! At The Disco, Kaiser Chiefs,
30 Seconds To Mars
www.4fun.tv

4fun.tv
ROCKS
ROCK IS NOT DEAD

Patroni medialni: eska ROCK · TERAZ ROCK · INTERIA.PL

# Magazyn
## prawie kulturalny

### Ratatuj

KINO

Studio Pixar jak co roku obdarzyło dzieci i dorosłych (zwłaszcza dorosłych) filmem animowanym najwyższej klasy. Co prawda, zawsze będę się czepiał słabiutkich „Iniemamocnych", ale rok temu za sprawą „Aut" Pixar pokazał, że znowu jest na fali. Na polską premierę „Ratatuja" przyszło nam poczekać, nie wiedzieć czemu, prawie pół roku, ale warto było.

Bohaterem jest młody szczur imieniem Remy. Żyje on wraz ze swoim stadem na francuskiej prowincji spędzając całe dnie na wymyślaniu potraw i oglądaniu w telewizji programu kulinarnego mistrza Gusteau. Cóż, kto powiedział, że wśród szczurów nie ma jednostek utalentowanych pod tym względem? Może wasz królik/szczur/chomik także jest taki? Tylko że nie miał tyle szczęścia, co Remy, który w wyniku dziwnego zbiegu okoliczności wylądował w paryskiej restauracji Gusteau. A tam „niechcący" pomógł w kłopotach Linguiniemu, kuchennemu pomagierowi, który przypadkiem dosypał kilka przypraw do zupy. Dalej, jak to tylko w kinie możliwe, duet kuchcik-szczur podbijają Paryż, choć nie bez kłopotów.

**„Ratatuj" to nade wszystko film, który świetnie się ogląda.** Animacja jest doskonała, poruszająca się sierść Remiego kojarzy mi się z „Potworami", gdzie animacja dosłownie wbiła mnie w ziemię. Grający jedną z głównych ról Paryż oczarowuje. Wszystkie postacie, nawet te negatywne, dają się lubić, a cała fabuła ma ręce i nogi. Minusy? Na pewno ciut za długi jak na film animowany, a do tego nie wiem, czy dzieciaki będą zainteresowane przepisami kulinarnymi. To raczej film dla starszych, bo milusińscy co najwyżej będą zachwyceni animacjami. „Ratatuja" jednak polecam, bo to jeden z lepszych filmów Pixara. Naprawdę mnie urzekł. ***[eld]***

- **Reżyseria:** Brad Bird
- **Scenariusz:** Brad Bird
- **Obsada w wersji polskiej:** Zbigniew Zamachowski (Remy), Marian Opania (Szponder), Cezary Kosiński (Linguini), Jerzy Kryszak (Django), Tomasz Karolak (Emil), Aleksander Bednarz (Anton Ego), Krzysztof Kowalewski (Gusteau) i Agnieszka Grochowska (Colette)

### Avenged Sevenfold – „Avenged Sevenfold"

MUZYKA

Poprzednią płytę Avenged Sevenfold – „City of Evil" – odłożyłem nie rozumiejąc, o co tyle szumu. Po nowym albumie spodziewałem się kolejnej dawki irytującej maniery Shadowsa (kiedy się nie darł, śpiewał przez nos, co dla mnie było nie do wytrzymania). Po pierwszym kontakcie z singlem skrzywiłem się, ale wracałem do niego i po przesłuchaniu całego albumu osłupiałem. **Żadna inna płyta od czasu „Ascendancy" Trivium (2005) nie kopnęła mnie w tyłek tak mocno, że aż zadzwoniły mi zęby.**

Shadows zaczął nagle dobrze śpiewać, denerwujące fragmenty nucone z klamerką na nosie wyraźnie zeszły na margines ustępując miejsca mocnym, zadziornym, lecz niesamowicie melodyjnym i urozmaiconym wokalom. Cała płyta jest drapieżna, zróżnicowana gatunkowo, świetnie zaaranżowana i przesiąknięta niepowtarzalnym klimatem. Powala niesamowitymi melodiami, które trudno zapomnieć – tak w wykonaniu Shadowsa, jak i gitarzystów. Ci ostatni nie atakują słuchacza wirtuozerią, by pokazać, kto tu rządzi – dawkują ją sensownie, podporządkowując popisy rewelacyjnym kompozycjom (choć przydałyby się bardziej wyraziste solówki). Co ważne, płyta podoba się nawet tym moim znajomym, którzy z cięższą muzyką mają tylko tyle wspólnego, że znają mnie. Słabym punktem jest dla mnie jedynie przedostatni kawałek – dziwaczny, zbyt rozdmuchany 8-minutowy utwór, który brzmi jak jakiś totalny bałagan, muzyczny żart.

W Necie opinie o „Avenged Sevenfold" są podzielone – jedni zarzucają zespołowi zdradę ideałów, inni chwalą za wyrwanie się na dobre z metalcore'owego getta. Ja zabieram tę płytę, gdziekolwiek idę. ***[CormaC]***

- **Wytwórnia:** Warner Music Poland

## Multimedia

### Grant Collier

O muzyce, filmach, książkach i komiksach opowiada nam Grant Collier, szef studia Infinity Ward, twórców Call of Duty 4: Modern Warfare.

**Komiks**

Kiedy byłem młody, zbierałem wiele komiksów, byłem prawdziwym kolekcjonerem. Oczywiście miałem te najgłośniejsze serie: „X-men", „Silver Surfer", „Spider-Man", ale najbardziej lubiłem niezależne komiksy „The Elementals" i „Alien Legion."

**Książka**

Szczerze mówiąc, to „Władca pierścieni", ale teraz wszyscy tak mówią, więc muszę wymyślić coś innego. Może „Armor" Johna Steakleya [*według naszych informacji nie wyszła w Polsce – dop. redakcji*], powieść, która była częściowo inspiracją dla filmu „Żołnierze kosmosu".

**Film**

Obecnie mój ulubiony film to „300", uwielbiam też „Sin City", wszystko co zrobi Frank Miller. Ale najlepszy film wszech czasów to dla mnie „Diuna" w reżyserii Davida Lyncha.

**Muzyka**

Lubię brzmienie, które nazywam „muzyką wściekłych białasów". Dawniej to była Metallica, stare płyty Marylin Manson, Skid Row czy Scorpions, teraz to Slipknot i Mudvayne.

### 15:10 do Yumy

KINO

Remake klasycznego westernu z 1957 z Glennem Fordem i Vanem Heflinem. Ubogi farmer Dan Evans za wynagrodzenie w wysokości 200 dolarów dołącza do grupy eskortującej groźnego przestępcę Bena Wade'a. Do przebycia mają długą drogę, a banda Wade'a za wszelką cenę chce odbić szefa. Szeregi eskorty regularnie topnieją, a Ben Wade prowadzi rozgrywkę psychologiczną, z kim popadnie (to taki przestępca z duszą artysty, wszystko stara się uwiecznić na rysunku, choć zabija bez najmniejszych skrupułów). Co zrobi w takiej sytuacji Dan Evans? Wygrają jego duma i honor czy rozsądek i pieniądze?

Dowiecie się tego, jeśli udacie się do kina, bo **zakończenie Yumy A.D. 2007 różni się od tego z 1957**. „15:10" to nie jest western łatwy do oglądania. Akcja toczy się bardzo powoli, wręcz leniwie. Co pół godziny dochodzi do strzelaniny, a tak jesteśmy świadkami rozgrywki psychologicznej pomiędzy Benem Wadem a eskortą. Wszystko byłoby w porządku, gdyby Russell Crowe potrafił zagrać swoją rolę. Nie jest ani przekonujący w roli mordercy, ani w roli człowieka obdarzonego ponadprzeciętną inteligencją. Jest nijaki i kilka zabawnych dialogów nie maskuje jego słabej gry. Filmu nie ratuje ani dobra jak zawsze gra Christiana Bale'a w roli nastawionego pacyfistycznie farmera, ani Ben Foster, który świetnie zagrał bezwzględnego, psychopatycznego mordercę Charliego Prince'a.

Nie wiem, ciężko mi się jednoznacznie odnieść do „15:10" po jednym obejrzeniu. Nie mam absolutnie nic przeciwko psychologicznym westernom, momentami „Yuma" mi się bardzo podoba (zwłaszcza końcówka), ale jednak się rozczarowałem. Film jest za mało dynamiczny, a Crowe za słaby. ***[eld]***

- **Reżyseria:** James Mangold
- **Scenariusz:** Halsted Welles, Michael Brandt, Derek Haas
- **Obsada:** Russell Crowe, Christian Bale, Logan Lerman, Ben Foster, Peter Fonda.

### Konkurs SMS!

**Do wygrania :**
**5 filmów „Piraci z Karaibów: Na krańcu świata"** oraz **5 filmów „Transformers"**, które już dostępne są w wersji DVD.
**Pytanie konkursowe:**
**Czego ekranizacją jest „Transformers"?**
**a) animowanego serialu TV opowiadającego o robotach**
**b) telenoweli**

**Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B), i wyślij SMS-em pod numer 7164!**
**Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 30 grudnia 2007 r.**

media-tech
look at me
PIXER
snapshot 8 Mpix
39.99*
MT4016 PIXER

**MT4016 PIXER** nowoczesny, elegancki design, sensor CMOS SVGA o rozdzielczości sprzętowej 480Kpix oraz 8.0Mpix rozdzielczość obrazu nieruchomego. Pixer współpracuje z większością aplikacji komunikacyjnych oraz programów do wideorozmów i telekonferencji. Prosta instalacja poprzez interfejs USB pozwala na szybkie rozpoczęcie wideo- czatowania, a specjalnie zaprojektowana okrągła podstawka pozwala w kilka sekund zamontować kamerkę na dowolnym monitorze czy desktopie. Przycisk snapshot pozwala na wykonanie zdjęcia o bardzo dobrej rozdzielczości. Dodatkowa zaleta Pixer'a to zakres ostrości od 30mm do nieskończoności, który umożliwia monitorowanie obiektów z różnych odległości. Look at me … **MT 4016 PIXER** … I baw się na czacie jak nigdy dotąd …

*** sugerowana cena detaliczna**

www.media-tech.eu
Knows Your needs

# Hit IT 2007 PLEBISCYT

## WYBIERZ NAGRODĘ I ZAGŁOSUJ

# HIT IT 2007

SMS 7164

Cena 1 zł netto (1,22 z VAT)

**Szczegółowe informacje na temat konkursu znajdziesz na stronie internetowej www.cdaction.pl**

## Co to jest HIT IT?

Mamy przyjemność zaproponować wam wyjątkowe przedsięwzięcie – Wielki Plebiscyt Hit IT. Na czym polega jego niezwykłość? Przede wszystkim na skali: 4 najważniejsze na rynku czasopisma o tematyce growej i komputerowej postanowiły przeprowadzić wspólną akcję, która ma za zadanie wyłonić najlepsze produkty roku 2007 z obszaru szeroko pojętej branży komputerowej. Miliony czytelników i wiele tysięcy nadesłanych SMS-ów mogą sprawić, że Hit IT okaże się najbardziej prestiżową nagrodą w Polsce. Teraz sami możecie wybrać najlepszy produkt roku w 12 kategoriach: Gry, Sprzęt dla gracza, Fotografia i Wideo, Dźwięk i obraz, Elektronika domowa, Komputery, Komponenty, Peryferia, Pamięci, Programy użytkowe, Sieci i Internet oraz Komunikacja. W każdej z tych kategorii redakcje czasopism CD-Action, Click, PC Format oraz Next (przy wsparciu magazynu Fotografia & aparaty cyfrowe) nominowały najlepsze ich zdaniem produkty. Od tego momentu wszystko w waszych rękach. Wybierzcie spośród nich największe hity.
Aby wziąć udział w Plebiscycie Hit IT, należy wysłać SMS pod numer 7164, w treści wpisując kod prezentowany przy nominowanych produktach. Każdy uczestnik plebiscytu może wysłać dowolną liczbę SMS-ów. Zachęcamy do głosowania na najlepsze produkty w każdej z kategorii. Koszt jednego SMS-a wynosi 1 zł netto, czyli 1,22 zł brutto. Na zgłoszenia czekamy do 31 grudnia 2007. Szczegóły Plebiscytu określa regulamin dostępny na stronie www.cdaction.pl oraz w siedzibie redakcji.

**IM WIĘCEJ GŁOSÓW ODDASZ W PLEBISCYCIE, TYM WIĘKSZA SZANSA NA WYGRANIE NAGRODY!**

**6x Odtwarzacz MP3 Sandisk Sansa e200 4GB**
Wyróżnia się smukłą, atrakcyjną obudową z 1,8–calowym kolorowym wyświetlaczem TFT oraz bardzo wygodną nawigacją. Dzięki zastosowaniu specjalnego stopu metalu obudowa jest odporna na zarysowania i pęknięcia.
SMS o treści: CA.sansa.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**3x OLYMPUS Aparat cyfrowy Olympus µ 820**
Olympus µ 820 ma obiektyw z 5-krotnym zoomem optycznym, smukły nieprzemakalny korpus oraz 6,9 cm ekran HyperCrystal LCD. Matryca 8 megapikseli oznacza możliwość uchwycenia najdrobniejszych szczegółów.
SMS o treści: CA.aparat.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**1x Notebook OPTIbook MX 800R+ 15.4"** oferuje panoramiczną, wysoko kontrastową matrycę typu GLARE rozmiaru 15,4" oraz Technologię Mobilnę Intel® Centrino® Duo. Wyposażony jest w system operacyjny Windows XP Home Edition.
SMS o treści: CA.notebook.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**4x Microsoft SideWinder**
Mysz SideWinder pozwala graczom tworzyć własny system do gry dzięki opcjom dostosowania produktu: regulowanej kasetce z ciężarkami, wymiennym stopkom z trzech rodzajów tworzywa, regulacji rozdzielczości i nowym funkcjom oprogramowania.
SMS o treści: CA.mysz.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**1x MBenQ FP241VW**
Idealny monitor dla entuzjastów gier komputerowych oraz filmów DVD
SMS o treści: CA.monitor.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**1x Drukarka Brother DCPP–350C**
Urządzenie wielofunkcyjne zawierające kolorową drukarkę, kolorową kopiarkę, kolorowy skaner i gniazdo kart pamięci.
SMS o treści: CA.drukarka.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**4x 2.1 MP3 Speaker Set SP-3550B**
Zestaw głośników 2.1 o mocy wyjściowej 15 W. Drewniany głośnik niskotonowy i dwudrożne głośniki boczne zapewniają znakomitą jakość dźwięku.
SMS o treści: CA.glosnik.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**5x Pinnacle Studio™ Plus version 11**
Program zawiera kilka zautomatyzowanych i oszczędzających czas funkcji, które pozwolą użytkownikom na łatwe tworzenie swoich „filmowych wspomnień". Studio Plus zawiera dodatkowo zaawansowane funkcje montażu, efektów i authoringu.
SMS o treści: CA.program.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**4x Vibration Feedback Steering Wheel GM-3400**
Kierownica USB z pedałami przyspieszenia i hamulca oraz technologią Vibration Feedback zgodna z PC i Sony Playstation 2.
SMS o treści: CA.kierownica.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**6x Cyfrowy odtwarzacz MP3 – MP-112**
Odtwarzacz ma wyświetlacz LCD, dyktafon, equalizer i dysk o pojemności 512 MB. Obsługuje formaty MP3, WMA, WMV, WAV.
SMS o treści: CA.trak.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**5x Wireless Laser Media-Player Deskset DS-4700R**
Nowoczesna bezprzewodowa klawiatura multimedialna oraz ośmioprzyciskowa, bezprzewodowa mysz laserowa z mikroodbiornikiem USB.
SMS o treści: CA.deskset.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**5x** Komputerowa **gra RPG**, osadzona w świecie wiedźmina autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, stworzona przez CD Projekt RED.
SMS o treści: CA.wiedzmin.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

**5x** Zestaw najgorętszych premier **DVD firmy Vision Film.**
SMS o treści: CA.film.litera oznaczająca kategorię i numer produktu

## A1 GRY

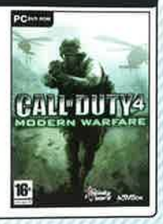
**Crysis**

Po znakomitym Far Cry'u wszyscy czekaliśmy na Crysisa z niecierpliwością podsycaną przez pokazówki potęgi nowego silnika, świetnej fizyki i zapierającej dech w piersiach grafiki (lodowa dżungla!). Przygotowując to zestawienie, zaczęliśmy od nowego shootera Cryteka – jego po prostu nie mogło tu zabraknąć.

## A2 GRY

**Call of Duty 4 Modern Warfare**

CoD 4 to gra, która pomimo decyzji o przeniesieniu akcji z pól bitew II wojny światowej we współczesne realia w bardzo dobry sposób kontynuuje tradycje słynnej serii. Jest bardzo dynamiczna, ma zapierającą dech w piersiach grafikę i bardzo satysfakcjonujący tryb dla wielu graczy.



## A3 GRY

**BioShock**

Duchowy następca System Shocka łączy niesamowity art design z niepowtarzalną atmosferą, tworząc doznanie, które uświadamia płycznę znakomitej większości innych gier. Pomimo swej głębi pozostaje jednak przystępny dla każdego, i każdy też powinien weń zagrać, bo tę grę będziemy wspominać przez lata.

## A4 GRY

**Wiedźmin**

Gra wyczekiwana nie tylko przez fanów Sapkowskiego, lecz zapewne przez wszystkich rodzimych graczy. Jest tu wszystko, czego oczekiwaliśmy – wierność książkom, charakterystyczny klimat, „sapkowskie" smaczki, wysoki poziom wykonania i grywalność. Geralta wskrzeszono z hukiem i fanfarami.

## A5 GRY

**Test Drive Unlimited**

Gra doskonała w każdym aspekcie. Piękna grafika, wielka wyspa do zwiedzenia, ogrom wyzwań, możliwość kolekcjonowania pięknych (licencjonowanych) samochodów, świetny tryb sieciowy. Wiele godzin rozrywki nie tylko dla motoryzacyjnych maniaków.

## A6 GRY

**World in Conflict**

Gra obowiązkowa dla wszystkich fanów strategii. Choć nacisk położono na tryb sieciowy, również gracze singlowi będą usatysfakcjonowani. WiC to zresztą nie tylko doskonały RTS z fenomenalną oprawą audio-wideo – to po prostu gra inna niż reszta wojennych strategii.

## B1 SPRZĘT DLA GRACZA

**Klawiatura Razer Tarantula**

Tania nie jest, ale w zamian otrzymujemy świetnie wykonany sprzęt przygotowany specjalnie dla graczy. Tarantula ma wygodne, wymienne klawisze (można ich nacisnąć nawet 10 naraz!), superszybki czas reakcji, możliwość tworzenia makr, 2 złącza USB oraz audio (słuchawki oraz mikrofon). A jeśli tego za mało, posiada także złącze rozszerzeń, w którym można zamontować np. lampkę.

## B2 SPRZĘT DLA GRACZA

**Myszka Logitech G9**

Świetny sensor o dużej czułości, dwie wymienne obudowy, bardzo pewnie działające przyciski i kółko. G9 jest też szalenie wygodna, ma wyświetlacz LCD, można w lot zmieniać jej czułość, tworzyć makra, zapisać konfigurację we wbudowanej pamięci, a za pomocą dołączonych ciężarków dopasować masę do własnych preferencji.

## B3 SPRZĘT DLA GRACZA

**Kierownica Logitech G25**

Pokryte skórą koło kierownicy, 900 stopni obrotu (lub mniej), wzorcowo rozwiązane siłowe sprzężenie zwrotne, osobna manetka zmiany biegów i dodatkowy - pedał sprzęgła. Cena powala, ale lepiej wykonanego kontrolera do gier samochodowych nie znajdziecie.

## B4 SPRZĘT DLA GRACZA

**Pad Logitech Chillstream**

Pad przypomina tego z konsoli Xbox 360, ale mimo podobnego wyglądu i rozmieszczenia przycisków jest jeszcze lepszy. Największa innowacja to wbudowana "klimatyzacja" z regulacją wydajności. Dzięki wentylatorkowi i systemowi kanałów można na nim grać przez wiele godzin zapominając, co to są pocące się dłonie.

## B5 SPRZĘT DLA GRACZA

**Microsoft Xbox 360 Premium**

Choć na rynku dostępne są także nowe konsole Sony (PlayStation3) oraz Nintendo (Wii), to właśnie na X360 jest najwięcej świetnych gier i to praktycznie dowolnego gatunku. Poza tym konsola może się również stać domowym centrum rozrywki, zwłaszcza gdy połączy się ją z komputerem. Odtwarza filmy z DVD i komputera, muzykę, pozwala przeglądać zdjęcia.

## B6 SPRZĘT DLA GRACZA

**Nvidia 8800GTS 320MB**

Pierwsze karty zgodne z DX10 dostępne na rynku w cenie, która nie przyprawiała o zawrót głowy. Bardzo wysoka wydajność zarówno w nowych, jak i starych tytułach, szerokie wsparcie tych kart przez producentów gier oraz dopracowane sterowniki. Przekłada się to na większy niż w przypadku konkurencji ze stajni ATI komfort użytkowania.

## C1 FOTOGRAFIA I WIDEO

**Nikon D3**

Tym modelem Nikon przełamał monopol Canona na pełnoklatkowe (rozmiar tradycyjnej klatki na kliszy fotograficznej) matryce w cyfrowych lustrzankach. To oznacza, że wkrótce takie matryce pojawią się w tańszych modelach. Nowego Nikona wyróżnia 51-polowy autofokus oraz prędkość, z jaką rejestruje zdjęcia: 9 kl./s.

## C2 FOTOGRAFIA I WIDEO

**Panasonic Lumix DMC-LZ7**

Niewielki i bardzo tani aparat, rejestruje dobrej jakości zdjęcia. Wyposażony w jasny obiektyw z 6-krotnym zoomem optycznym Lumix sprawdzi się niemal w każdych warunkach - ambitniejsi amatorzy docenią dobry tryb makro i ergonomię pracy (wygodny uchwyt i pokrętło trybów).

## C3 FOTOGRAFIA I WIDEO

**Sony Handycam DCR-HC37E**

Cyfrowa kamera wideo zapisująca filmy na kasetach MiniDV. Początkującym fotoamatorom oferuje programy tematyczne i dotykowy ekran ułatwiający korzystanie z wielu funkcji. Nagrywa filmy w formacie 4:3 i panoramicznym. Lampa i reflektor podczerwieni pozwalają filmować w całkowitej ciemności.

## C4 FOTOGRAFIA I WIDEO

**Adobe Premiere CS3**

Najnowsza wersja rozbudowanego pakietu do nieliniowego montażu wideo. Szczególną cechą tej edycji jest nie tylko integracja z narzędziami do edycji statycznej grafiki, ale też możliwość tworzenia filmów dostosowanych do każdego formatu od HD po urządzenia mobilne.

## C5 FOTOGRAFIA I WIDEO

**Nikkor AF-S DX VR 55-200 mm f/4-5,6G IF ED**

Układ stabilizacji optycznej pozwala wydłużyć czas migawki aż o 3 jednostki EV podczas wykonywania zdjęć „z ręki". Zakres ogniskowych 55-200 mm idealnie uzupełnienia do obiektywu standardowego. Biorąc pod uwagę cenę (ok. 900 zł) nie dziwi, że obiektyw cieszy się zainteresowaniem.

## C6 FOTOGRAFIA I WIDEO

**ESPON Multimedia Storage Viewer P-5000**

Połączenie fotobanku wyposażonego w 4-calowy, świetnej jakości ekran i dużego, 80 GB dysku twardego z odtwarzaczem multimediów. Wyposażony w czytnik kart CF i SD, głośnik oraz wyjścia audio/wideo. Bardzo dobra jakość wykonania, przejrzyste menu i niezła bateria.

## D1 DŹWIĘK I OBRAZ

**Apple iPod nano 4 GB**

W odróżnieniu od wielu odtwarzaczy, iPod nano przykuwa uwagę jakością wykonania: przód obudowy jest zrobiony z anodyzowanego aluminium, tył z polerowanej stali. Urządzenie świetnie leży w dłoni, ma wygodny system obsługi i dobre menu w języku polskim oraz dysponuje 2-calowym wyświetlaczem, na którym można oglądać sekwencje wideo.

## D2 DŹWIĘK I OBRAZ

**Creative GigaWorks 7.1 S750 THX**

Zestaw składający się z siedmiu głośników i subwoofera. Każdy z głośników satelitarnych ma wbudowane wysokotonowe, tytanowe głośniki Titanium Super Tweeters. Cechują się one świetnym pasmem przenoszenia (20 Hz-40 kHz) oraz ostępem sygnału od szumu na poziomie 99 dB.

JEDNYM SMS-EM MOŻESZ ZAGŁOSOWAĆ NA JEDEN PRODUKT.

SMS pod numer
kod SMS
wybrana nagroda
litera oznaczająca kategorię i numer produktu

SMS 7164
Cena 1 zł netto (1,22 z VAT)

Inne przykłady:
CA.NAGRODA.A7
CA.NAGRODA2.C8



Zagłosuj na Produkt Roku 2007

Wyślij SMS pod numer **7164**
w treści wpisując kod SMS wybranego produktu, np. CA.nagroda.A9

HitIT 2007

## D3 DŹWIĘK I OBRAZ

**Thomson WHP562**

Duże i wygodne słuchawki bezprzewodowe. Zapewniają przede wszystkim bardzo dobrą jakość dźwięku, a wykorzystanie technologii radiowej daje duży zasięg (przynajmniej 20 metrów) w porównaniu ze słuchawkami z technologią Bluetooth. Nadajnik radiowy jest bardzo funkcjonalny – spełnia jednocześnie rolę ładowarki oraz stacji dokującej.

## D4 DŹWIĘK I OBRAZ

**Microsoft LifeCam VX-7000**

Kamera dla osób wymagających dobrej jakości obrazu. Umożliwia transmisję wideo nawet o rozdzielczości 1600 x 1200; obraz cechuje się dobrą jakością kolorów, niewielkimi szumami i zniekształceniami geometrycznymi. Kamera ma mikrofon, oprogramowanie z intuicyjnym interfejsem i dodatkowe funkcje, np. zoom cyfrowy.

## E1 ELEKTRONIKA DOMOWA

**Sony Bravia KDL-32V2500**

Telewizor LCD, wykorzystujący podświetlenie WCG-CCFL, które umożliwia wyświetlenie do 30% większej palety kolorów niż w innych telewizorach. Jest zgodny ze specyfikacją HD Ready. Ciekawym elementem wyposażenia jest tuner cyfrowej telewizji naziemnej DVB-T.

## E2 ELEKTRONIKA DOMOWA

**DVD: Yamaha 557**

Niewielki odtwarzacz DVD, wyposażony w specjalne konwertery zapewniające wysoką jakość dźwięku i obrazu. Udostępnia funkcję wielokrotniania częstotliwości próbkowania dźwięku z płyt CD, nawet do 176,4 kHz. Złącze komponentowe umożliwia podłączenie do każdego nowoczesnego telewizora wysokiej rozdzielczości. Naturalnie jest zgodny z większością popularnych formatów (między innymi DivX i MP3) oraz nośników (w tym płyt dwuwarstwowych).

## E3 ELEKTRONIKA DOMOWA

**Panasonic PT-AX100E**

Jeden z pierwszych projektorów do kina domowego, pozwalający na precyzyjne ustawienie pozycji obrazu, nawet gdy projektor nie znajduje się na wprost ekranu. Dzięki cichej pracy nadaje się do wykorzystania w domu. Duża jasność pozwala wyświetlać obraz nawet w jasnych pomieszczeniach.

## E4 ELEKTRONIKA DOMOWA

**LG HT502SH**

Kino domowe z zestawem głośnikowym 5.1. Jedną z jego wyjątkowych cech jest możliwość odtwarzania multimediów z dowolnych urządzeń podłączanych do USB. Sprzęt jest też uniwersalny, jeśli chodzi o obsługę różnych formatów napisów, ma odbiornik radiowy z systemem RDS, praktyczne okazują się 10-metrowe kable do tylnych głośników.

## E5 ELEKTRONIKA DOMOWA

**Telewizja n**

Najmłodsza telewizja satelitarna na polskim rynku. Pierwsza, która wprowadziła do swojej oferty programy nadawane w wysokiej rozdzielczości (HD) wymuszając tym samym na konkurentach wprowadzenie zbliżonych pozycji do swoich ofert. Tym samym został wykonany pierwszy krok na drodze ku zastąpienia tradycyjnej telewizji nowoczesną, oferującą znacznie lepszą jakość obrazu. Bogata oferta programowa podzielona jest na wiele pakietów.

## F1 KOMPUTERY

**Acer TravelMate 6292**

Lekki i niewielki komputer mobilny dla często podróżujących osób. Silna konfiguracja ma m.in. 12-calowy ekran panoramiczny oraz skaner linii papilarnych. Plusem jest długi czas pracy na zasilaniu z baterii, który nawet przekracza 4 godziny.

## F2 KOMPUTERY

**HP Pavilion a6000**

Seria pecetów o interesującej konstrukcji, dostępnych z procesorami dwu- i czterordzeniowymi. Wyróżniają się m.in. oryginalnym wzornictwem i cichą pracą. Nowatorskie rozwiązanie HP Pocket Media Drive znacznie lepiej sprawdza się do przenoszenia dużych plików niż np. pamięć USB flash. Komputery mają też m.in. czytnik kart pamięci zintegrowany z panelem przednim.

## F3 KOMPUTERY

**Fujitsu-Siemens Loox N560**

Pocket Loox N560 jest bardzo dobrze wyposażonym palmtopem. Przede wszystkim dysponuje wydajnym procesorem Intel PXA270 624 MHz. Dużym plusem są dwa bezprzewodowe interfejsy (WiFi 802.11 b/g, Bluetooth), port SD/MMC, a także wbudowany odbiornik GPS SiRF Star III.

## G1 KOMPONENTY

**Intel Core 2 Duo E4300**

Procesor, który zapoczątkował serię dwurdzeniowych, wydajnych układów Intela Core dla mniej wymagających użytkowników. Układ potrafi zapewnić rewelacyjną wydajność, co jest zasługą świetnych możliwości overclockingu.

## G2 KOMPONENTY

**Gigabyte S-Series GA-P35-DS4**

Płyta dla ambitniejszych użytkowników komputerów, wyposażona w jeden z najlepszych chipsetów Intela. Jest bogato wyposażona w interfejsy, udostępnia też szeroki zakres funkcji służących do podkręcania. Na uwagę zasługuje pokaźny, bezgłośny zestaw chłodzenia chipsetu oraz podzespoły dobrej jakości.

## G3 KOMPONENTY

**PDP Patriot Dual LLK 2x1GB DDR2 EPP 800MHz CL4**

Moduły atrakcyjne z kilku względów. Oferują dobrą wydajność przy standardowych ustawieniach, pozwalają włączyć tryb szybkich poleceń (1T Command Rate) zwiększający wydajność, ponadto można je podkręcić o blisko 50 procent. Cena pozwala skorzystać z nich wielu użytkownikom, dodatkowym atutem jest wieczysta gwarancja.

## G4 KOMPONENTY

**Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer-Fatal1ty Pro Edition**

Karta dźwiękowa dla wymagających graczy, wyposażona w specjalizowany procesor dźwiękowy (20K1) umożliwiający uzyskanie wysokiej jakości dźwięku przestrzennego w grach. Dysponuje wyprowadzeniami analogowymi pozwalającymi na podłączenie głośników 7.1, w zestawie ma panel sterowania montowany w przedniej kieszeni obudowy.

## G5 KOMPONENTY

**Asus Vento 3600**

Obudowa urzeka swoim projektem i wykonaniem. Stylizowana na maskę samochodu przyciąga oko sportowymi wlotami powietrza. Wrażenie robi także oryginalne montowanie maskownicy przednich napędów. Ogólne wykonanie oraz rozmieszczenie elementów stoi na najwyższym poziomie.

## G6 KOMPONENTY

**Chieftec GPS-500AB-A**

Jest to wysokiej jakości, bardzo wydajny zasilacz ATX w niewygórowanej cenie. Dysponuje aktywnym układem PFC oraz cichym wentylatorem o średnicy 120 mm. Ma wszystkie złącza niezbędne we współczesnych komputerach. Wentylator automatycznie reguluje prędkość obrotową w zależności od obciążenia i temperatury zasilacza.

## G7 KOMPONENTY

**AMD Radeon 2900 Pro**

Układ Radeon HD 2900 Pro oferuje świetny stosunek wydajności do ceny. Karty graficzne go wykorzystujące kosztują poniżej 1000 zł i świetnie uzupełniają lukę pomiędzy modelami ze średniej i wysokiej półki. Naturalnie dziedziczą cechy Radeona HD 2900 XT, takie jak wysoka wydajność, zintegrowany kontroler dźwięku 5.1 czy wyjście HDMI.

## H1 PERYFERIA

**Canon PIXMA iP5300**

Drukarka dla wymagających użytkowników. W kolorze drukuje z szybkością 24 str./min, a wydruk pojedynczego zdjęcia 10x15 cm trwa tylko 21 sekund. Może drukować bezpośrednio z aparatu fotograficznego, a tacka na nośniki optyczne umożliwia bezpośredni nadruk na płytach CD i DVD.

## Jak głosujemy, wysyłając SMS?

SMS pod numer

kod SMS

wybrana nagroda

litera oznaczająca kategorię i numer produktu

lub np. CA.NAGRODA.G7

# HitIT 2007 — Zagłosuj na Produkt Roku 2007

Wyślij SMS pod numer **7164**
w treści wpisując kod SMS wybranego produktu, np. CA.nagroda.A9

## H2 PERYFERIA

**Epson Perfection 4490 Photo**

Skaner zapewnia bardzo dobrą jakość skanowania. Ukłonem w stronę wygody i szybkości działania jest możliwość jednoczesnego skanowania nawet 12 klatek lub 4 slajdów w ramkach. Z urządzenia powinni być zadowoleni tak amatorzy, jak i profesjonaliści. Oprogramowanie zapewnia pełną kontrolę nad parametrami całego procesu.

## H3 PERYFERIA

**Benq FP241WZ**

Monitor z 24-calowym ekranem panoramicznym, wyświetlający obraz o rodzielczości Full HD. Jego wyjątkowa uniwersalność jest zapewniona dzięki pełnej gamie wejść wideo (łącznie z HDMI z funkcją HDCP), świetnej podstawie umożliwiającej dowolne ustawienie ekranu (łącznie z obrotem do pionu) czy też funkcji PerfectMotion eliminującej efekt smużenia.

## H4 PERYFERIA

**Logitech diNovo Edge**

Model ten charakteryzuje się ultra płaską budową zapewniającą duży komfort podczas pisania. Na jakość pisania wpływa też zastosowany system PerfectStroke dbający o płynne i stabilne naciśnięcia klawiszy. diNovo Edge ma dotykowy panel nawigacyjny. Klawiatura charakteryzuje się niebanalnym wyglądem.

## H5 PERYFERIA

**Logitech MX Air**

Bezprzewodowa mysz laserowa z technologią Freespace, umożliwiającą analizowanie ruchu nie tylko na płaszczyźnie, ale i w przestrzeni. Może służyć jako zwykła mysz, ale sprawdza się też jako pilot, w takich zastosowaniach jak odtwarzanie multimediów na domowym komputerze czy prezentacje. Dzięki swojemu profilowi dobrze spisuje się na biurku, a także świetnie leży w dłoni.

## H6 PERYFERIA

**HP Photosmart C5280**

Urządzenie wielofunkcyjne pozwalające nie tylko na świetne drukowanie zdjęć bezpośrednio z kart pamięci, ale także na skanowanie dokumentów, a także pracę jako kserokopiarka. Szybkość druku, obsługiwane nośniki oraz osobno wymieniane kartridże z kolorowym atramentem to jej niezwykle ważne zalety.

## I1 PAMIĘCI

**Hitachi Deskstar 7K1000 (HDS721010KLA330)**

Pierwszy dostępny w sprzedaży dysk twardy o pojemności 1 terabajta. Wyróżnia się bardzo dobrą wydajnością, w wielu testach pokonując nawet legendarnego już Raptora. Pomaga w tym wyjątkowo duży bufor o pojemności 32 MB.

## I2 PAMIĘCI

**Sandisk Cruzer Titanium U3 4 GB**

Na tle podobnych mu urządzeń wyróżnia się przede wszystkim niezniszczalną obudową wykonaną ze stopu Liquidmeta! – tworzywa wytrzymałością zbliżonego do tytanu, natomiast znacznie łatwiejszego w obróbce. Dzięki temu klucz USB jest odporny na uszkodzenia mechaniczne, wytrzymuje nacisk 900 kilogramów, zapewnia więc znacznie większe bezpieczeństwo danych.

## I3 PAMIĘCI

**PQI Secure Digital SDHC 4 GB**

Nowy format SDHC (Secure Digital High Capacity) to standard charakteryzujący się minimalną prędkością transferu danych na poziomie 6 MB/s. Faktycznie prędkość zapisu oraz odczytu danych jest z reguły wyższa. Dodatkowym atutem jest atrakcyjna cena karty.

## I4 PAMIĘCI

**LG SuperMulti DVD+/-RW GSA-H42L**

Jedna z najszybszych nagrywarek DVD na rynku. Oferuje prędkość zapisu płyt DVD+R i DVD-R do 18x. Odczytuje także płyty DVD-RAM stosowane w niektórych stacjonarnych nagrywarkach wideo. W komplecie bogaty zestaw oprogramowania: Nero Express, Power DVD, Power Producer.

## J1 PROGRAMY UŻYTKOWE

**Microsoft Windows Vista**

Najnowszy system operacyjny Giganta z Redmond, dostępny w wersjach 32- i 64-bitowej. Podstawowy atut to wbudowanie w system założenia „dla każdego" mechanizmów chroniących przed uruchomieniem aplikacji mogących mieć negatywny wpływ na stabilność systemu i bezpieczeństwo.

## J2 PROGRAMY UŻYTKOWE

**OpenOffice.org 2.3**

Darmowy, a przy tym bardzo rozbudowany i funkcjonalny pakiet biurowy z powodzeniem zastępujący komercyjne odpowiedniki. OpenOffice.org zawiera wszystkie niezbędne narzędzia do pracy biurowej, polską dokumentację i słowniki. Wynik pracy rzeszy wolontariuszy.

## J3 PROGRAMY UŻYTKOWE

**Adobe Photoshop CS3**

Jak do tej pory najdoskonalsza z naszym zdaniem edycja słynnego narzędzia do obróbki grafiki rastrowej. Poprawiona współpraca z obrazami RAW z aparatów cyfrowych, „inteligentne" filtry i funkcje błyskawicznej selekcji pozwalają grafikom znacznie szybciej uporać się z zadaniami wymagającymi dokładności i czasu.

## J4 PROGRAMY UŻYTKOWE

**Tell Me More 8**

Jedyny chyba na rynku polskim pakiet do nauki języka obcego, który pozwala wcielić się uczniowi w rolę obcojęzycznego aktora/lektora. Pakiet Tell Me More 8 dostępny jest dla języków: angielski, niemiecki, hiszpański, francuski i włoski.

## J5 PROGRAMY UŻYTKOWE

**Multimedialna Encyklopedia Powszechna PWN edycja 2008**

Ponad 140 tysięcy haseł aktualizowanych przez internet, dynamiczne, w pełni interaktywne tabele. Dane mogą być zaprezentowane wg wybranych przez użytkownika kryteriów.

## K1 SIEĆ I INTERNET

**Neostrada tp**

Usługa dostępu do internetu znana chyba wszystkim, ewoluująca w kierunku nowoczesnych usług konwergentnych, łączących internet, telefonię i telewizję cyfrową. Dzięki szerokiej dostępności technicznej i cenowej stała się niewątpliwym symbolem Internetu szerokopasmowego w Polsce – obecnie podstawowe łącze ma przepustowość 512 Kb/s.

## K2 SIEĆ I INTERNET

**Komputronik.pl**

**Komputronik**

Jeden z najbardziej znanych komputerowych sklepów internetowych. Wyróżnia się świetną jakością obsługi klienta, szybką realizacją zamówień, licznymi formami kontaktu ze sprzedawcami, a także różnorodnymi formami płatności. Sklep oferuje kupującym mnóstwo udogodnień: konfigurator komputerów, historia cen, funkcja zaawansowanego wyszukiwania i porównywania produktów, opinie klientów o produktach. Istotny jest także szeroki asortyment oraz szybki czas realizacji zamówień. Jedną z ciekawszych inicjatyw firmy jest akcja Webs@ Szkoła.

## K3 SIEĆ I INTERNET

**Google**

Wyróżniamy Google nie ze względu na najpopularniejszy na świecie silnik wyszukiwaczy w Internecie. Tym, co zdecydowało o wyborze Google na kandydata w kategorii „Sieć i Internet", jest liczny zestaw usług udostępnianych także w języku polskim, a obejmujący m.in. pocztę Gmail, grupy dyskusyjne, blogi, aplikacje online (edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny czy internetowy notatnik).

## K4 SIEĆ I INTERNET

**D-Link DIR-655**

Umożliwia budowanie sieci bezprzewodowych, które będą wykorzystywać najnowszą wersję standardu, tj. 802.11n. Mimo wyposażenia w dużą liczbę gniazd, prawidłowe podłączenie jest łatwe dzięki kolorowym oznaczeniom. Oferuje również najlepszy poziom zabezpieczeń wśród przetestowanych przez nas urządzeń.

## K5 SIEĆ I INTERNET

**Ceneo.pl**

Porównywarka cen towarów dostępnych w polskich sklepach internetowych. Umożliwia szybkie i łatwe znalezienie poszukiwanego produktu oraz sprawdzenie jego cen w wielu sklepach jednocześnie, wyszukiwanie może odbywać się na trzy sposoby. Porównywarka umożliwia zapoznanie się z opiniami użytkowników na temat produktów i sklepów.

## K6 SIEĆ I INTERNET

**G DATA Internet Security 2007**

Pakiet chroniący komputer praktycznie przed wszelkimi zagrożeniami internetowymi. Szczególna cecha to dwa niezależnie działające silniki skanujące, co znacząco zwiększa szanse na wykrycie ewentualnych „szkodników". Bardzo dobrze zrealizowana blokada spamu oraz kontrola pobieranych treści.

## L1 KOMUNIKACJA

**Play**

Ma prostą, przejrzystą ofertę - te same stawki obowiązują w abonamencie, w taryfie typu mix i na kartę. Oferuje atrakcyjne stawki - tańsze połączenia i SMS-y bądź MMS-y w porównaniu z cenami podstawowymi trzech pozostałych operatorów. Jako pierwszy - bez zbędnych formalności - wprowadził niższe stawki roamingowe.

## L2 KOMUNIKACJA

**Sony Ericsson W880i**

Telefon muzyczny z serii Walkman. Główną jego funkcją jest odtwarzacz muzyki, Walkman 2.0, dopracowany i sprawdzony. Dodatkowo komórka jest wyposażona w aparat cyfrowy 1,92 megapikseli oraz kamerę do prowadzenia wideorozmów. Niezwykle kompaktowa obudowa, a także niebanalne przyciski tworzą naprawdę ciekawy telefon.

## L3 KOMUNIKACJA

**Nokia N95**

Smartfon o jednej z najmocniejszych konfiguracji, wyposażony we wszystkie popularne standardy transmisji danych: WiFi, HSDPA, EDGE, GPRS. Marówniez wbudowany odbiornik GPS i specjalnie przygotowane przez Nokię mapy oraz świetny odtwarzacz muzyki.

## L4 KOMUNIKACJA

**AutoMapa 4.1**

Program do nawigacji samochodowej, wyposażony w jeden z najlepszych algorytmów wyświetlania tras. Cechuje się dużą dokładnością wspólrzędnych oraz bogatą zawartością map. Oferuje tryby działania dostosowane do umiejętności użytkownika, informuje m.in. o przekroczeniu dozwolonej prędkości.




**ORYGINALNE WYKONANIE** nr 73555 3,66 zł z VAT

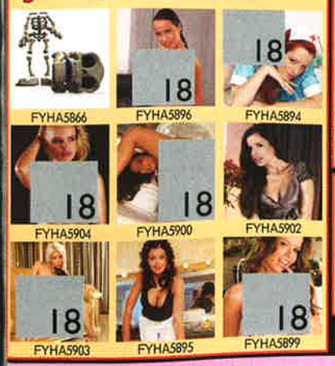
| HITY | REAL | POLI |
|---|---|---|
| Ayo Technology | 50 Cent | FYHU1662 FYHP3662 |
| King Of Disco | Akcent | FYHU1674 FYHP3674 |
| Que Pasa Contigo | Alex Gaudino | FYHU1715 FYHP3715 |
| Szalona | Boys | FYHU1528 FYHP3528 |
| Kamikuly | Bum | FYHU1644 FYHP3644 |
| Nautaj Mi | Cliver | FYHU1699 FYHP3699 |
| Kamikuly 2007 | Code Red | FYHU1683 FYHP3683 |
| You Spin Me Around | Danzel | FYHU1613 FYHP3613 |
| Break My Fall | DJ Tiesto feat. BT | FYHU1684 FYHP3684 |
| Katharsis | Doda | FYHU1555 FYHP3555 |
| Sexfesy | East Clubbers | FYHU1327 FYHP3327 |
| Do You Know ? | Enrique Iglesias | FYHU1624 FYHP3624 |
| Tired Of Being Sorry | Enrique Iglesias | FYHU1675 FYHP3675 |
| Jest juz ciemno | Feel | FYHU0690 FYHP1487 |
| Big Girls Dont Cry | Fergie | FYHU1627 FYHP3627 |
| I'm Your Funnybear | Funny Bear | FYHU1650 FYHP3650 |
| Sila Marzeń | Gosia Andrzejewicz | FYHU1694 FYHP3694 |
| Morda Ty moja | Grupa Operacyjna | FYHU1721 FYHP3721 |
| Freefall | Jeckyll & Hyde | FYHU1616 FYHP3616 |
| Być Kims Więcej | Jeden Osiem L | FYHU1696 FYHP3696 |
| Sunshine | Kalwi & Remi | FYHU1595 FYHP3595 |
| Voyage, voyage | Kate Ryan | FYHU1618 FYHP3618 |
| Myślę o Tobie | Kombii | FYHU1727 FYHP3727 |
| Relax (Take It Easy) | Mika | FYHU1559 FYHP3559 |
| Say It Right | Nelly Furtado | FYHU1561 FYHP3561 |
| Whatever U Like | Nicole Scherzinger feat T.I. | FYHU1701 FYHP3701 |
| Umbrella | Rihanna | FYHU1567 FYHP3567 |
| Shut Up & Drive | Rihanna | FYHU1630 FYHP3630 |
| Turn On The Music | Roger Sanchez feat. GTO | FYHU1707 FYHP3707 |
| Cant Get Over | September | FYHU1705 FYHP3705 |
| Cry For You | September | FYHU1543 FYHP3543 |
| V.I.P. | Shaun Baker | FYHU1717 FYHP3717 |
| About You Now | Sugababes | FYHU1729 FYHP3729 |
| Rule The Word | Take That | FYHU1709 FYHP3709 |
| Apologize | Timbaland | FYHU1667 FYHP3667 |
| The Way I Are | Timbaland | FYHU1643 FYHP3643 |
| Ti senito | Verona | FYHU1690 FYHP3690 |
| Yarabi | Yarabi | FYHU1623 FYHP3623 |

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów obsługujących formaty mp3 i amr. Aby pobrać, wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FYHU1279

Erotyczne fantazje szeptane wprost do Twojego ucha. Nic nie mów, wykręć *71555# i zrelaksuj się...

**TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT**

**ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT**




wap.papla.pl sprawdź nową stronę — odwiedź nas na WWW.papla.pl

**GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT**

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650; N-Gage: N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55, M55; S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEriksson - E3: K300i; E5: K500i,k510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: My400x,My401x; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

**Historyjki ze zdjęciami**

Wyślij SMS o treści FYHJ10491 FYHJ50103 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

**Pokaz 10 zdjęć**

Wyślij SMS o treści FYHJ50102 FYHJ10463 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

**Pokaz 10 zdjęć**

Wyślij SMS o treści FYHJ50102 FYHJ50111 pod numer 72555 (2,44 zł z VAT)
Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java




Wyślij FYHJ10664 pod numer 79555 (10,98 zł)
Dla: N0, N1, N2, N4, N5, G4, S3, M2, M3, E3, E5, E7

Wyślij FYHJ10662 pod numer 79555 (10,98 zł)
Dla telefonów: N0, N1, S3, G4, M2, M3, M5, E3, E5, E7

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **FYHP0927** dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **FYHP0927 698088XXX**. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków: dopisując je po dwukropku, np. **FYHP0927 698088XXX:** To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT; 79555 - 9zł netto/10,98zł z VAT . Telefon pod nr *71555 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj; aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdz na strone www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM, Play. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pd/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis.

Marzę o mężczyźnie, który pomoże mi poczuć się 100% kobietą ....

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

**Flirt na żywo**

SMS **ZYTA.FYH** pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS — dzwoń pod *725550 tylko 2,44 zł/min — dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Śliczna chce poznać mistrza, który wprowadzi ją w tajemnice rozkoszy.
SMS **ELWIRA.FYH** pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Fantazjuję na każdy temat! Nie mam z tym problemu! Poflirtuj ze mną!
SMS **FIOLKA.FYH** pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Cześć mam na imię Psotka. Czasem jestem drapieżna, a czasem słodka. Uwielbiam słodycze – zwłaszcza duże lizaki.
SMS **PSOTKA.FYH** pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725599 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Pragnę Cię oczarować, poznaj moją duszę i ciało.
SMS **BOGNA.FYH** pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725511 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

# ACTION REDACTION

**Kurde, powiem tak: tak nędznego miesiąca pod względem tego, co przysyłacie do AR, od dawna nie było. Bierzta się do roboty, bo jakby nie to, że mam troszkę zapasów z jesieni (a i „panoptikumowcy" jak zawsze obrodzili), to byśta zobaczyli na tych stronach co najwyżej wyrysowaną przez Marka wielką FIGĘ. (No dobra, parę fajnych listów też się trafiło...) Aha. No i wszystkiego najlepszego. :)**

## Retrospekcje świąteczne

***Całkiem spontanicznie... Ostatnio byłem w Tesco i pewna rzecz przykuła mój wzrok, skłaniając mnie do odwiedzenia działu prasowego, tak, to było logo magicznego napisu z dyskobolem nad nim, które jeszcze w minionym wieku lądowało co miesiąc w moich rękach, dostarczane przez równie dobrze znanego mi listonosza. O tak, to były fajne czasy beztroskiego grania, wyczekiwania Na luzie i Action Redaction (...).***

***No niestety, jeden etap w życiu się kończy, a drugi zaczyna, dotyczy to każdego. Z wiekiem człowiek ma coraz więcej na głowie, niekoniecznie tego chcąc. I tak leżałem przed 15 minutami z nowym CDA, widząc w lustrzanej stronicy, jak jego czytelnik się zmienił (a fee!!); ze szczyla z beztroskim stażem życia przemienił się w starego zarośniętego dziada, który nie ma czasu się ogolić (...), bo niestety czeka go dość wysoka cena za zdobycie zawodu pozwalającego na godne życie. Co niestety (albo i stety) się stało jego głównym questem od dwóch lat i trzeba brnąć dalej.***

***Lekki śmiech wywołał u mnie Retro-Action z numerem 01/2000. (...) Jest to numer, przez który miałem spięcie rodzinne! A przyczyną był dzień, kiedy go nabyłem – wigilia Bożego Narodzenia; i tak oto mały Szymon zamiast cieszyć się świętem razem z rodziną i wspaniałymi prezentami (słownik niemiecko-polski, niemodna bluza i życzenia w stylu „tylko mi się dobrze ucz") wolał czytać od dechy do dechy nowe CDA.***

***(...) Muszę wam pogratulować, że mam prawo być dumny z was, bez strachu, że zmienię zdanie. Mimo tych wszystkich wypasów graficznych na stronicach, image'u pro magazynu (co cieszy oczywiście) nie zatraciliście swego ducha, czyta się tak samo jak prawie przed dziesięcioma laty. W ciemno można rozpoznać autorów tekstów nie zerkając na lewy górny róg stronicy początkowej danej recenzji (z małymi wyjątkami, bo kilku nowych autorów jest mi nieznanych z racji, że już nie czytuję was tak regularnie). Tylko Smug, chyba spokorniałeś trochę, stałeś się łaskawszy dla autorów listów, bo jak je czytam, to mi samemu piana zbiera się w ustach, a ty ze stoickim spokojem...:)***

***Rynek gier poszedł do przodu i to cieszy bardzo. (...) Zmienia się też mocno kultura graczy, coraz częściej widuję ludzi kupujących oryginalne gry, co cieszy bardzo, naprawdę to jest duży postęp, zjawisko to jeszcze jakieś 8 lat temu było niezwykle rzadkie. Z drugiej strony, boli rozwój wszelkich sieci Torrent, stały się tak popularne, że niemal tworzą wrażenie legalnych. :P***

***Na koniec napiszę, że zbierałem się przez dziewięć lat, aby napisać do was, w końcu mi się udało. (...)***

***Ogromne pozdrowienia dla całej redakcji, wy stare dziady, trzymajcie tak dalej, mam nadzieję, że jak za 40 lat będę na emeryturze siedział z wnukiem przed... (sam nie wiem, czym – ten rynek tak się rozwija), z waszego magazynu wyczytam, w co warto grać, a w co nie.***

*Szymon*

To w razie czego sprawdźcie, czy jeszcze będę żył. A jeśli tak, zapraszam do Action Zgredaction, bo tak się wówczas będzie nazywał ten dział. :)

## (o)Gry są jak cebule

***Według panów-fanów-piratów, definicja: gry – coś, co samo się tworzy i spada z nieba, nie wymaga pracy, przeznaczone jest tylko do tego, bym mógł sobie pograć i nieźle się pobawić. Niestety banda złych ludzi żąda za to coś ogromnej kasy, za którą zbudują sobie willę i kupią nowe ferrari. Przecież to zdzierstwo, by sprzedawać grę za KASĘ O_O.***

***Otóż, fajnie byłoby, gdyby ktoś tym matołom wtłukł do głowy: gry są takim samym produktem jak telewizor, kanapa czy chleb. Różnice są 2: gry nie są jak chleb konieczne do życia i chleba nie można przegrać na płytkę i sprzedawać za 1/10 ceny na stadionie.***

***Że co, głupie porównanie? Wcale nie! Czy ktoś wreszcie pojmie, że zarówno piekarz, jak i programista to jest zawód, że i jeden, i drugi chce zarabiać? Dlaczego durni piraci uważają, że jednego można okraść, a drugiego nie? Ludzie, to musi być okropnie ciężka praca! Napiszesz złą linijkę kodu – fani na całym świecie będą się śmiali z głupiego buga, pisma branżowe zjadą grę za niedopracowanie. (...) Dlaczego często za kilkuletnią (patrz S.T.A.L.K.E.R. czy Wiedźmin) pracę mają nie dostać pieniędzy? Należą się! Należą! Dlatego kupując piraty oszukujesz ciężko pracujących ludzi. Może ktoś to kiedyś zrozumie...***

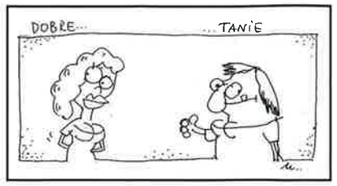
*Drzewiec*

## 3 posty

Trzy posty pod rząd tego samego autora. Bez żadnych poprawek, korekty itd.

***Mail 1. Jesem fanem waszej gazetki. Możecie przysłać na następny numer Iarrego 7? Bede bardzo za to wdzięczny.***

***Mail 2. Tak sobie myślę, dlaczego jestescie najlepsi? Nie rozumiem... Zdecydowanie wolę XX, bo tańszy.***




Dzień jak co dzień, post jak post... :)

## O recenzentach

***Kilka słów do pana o dwóch redakcyjnych ksywkach, czyli Smugglera. Uważam, że nie masz do końca racji odnośnie obiektywnych recenzji. Oczywiście zgadzam się z twoją opinią na ten temat w większości, ale dodatkowo myślę, że jeżeli przykładowo ktoś ocenia daną grę dość średnio, natomiast niemal wszyscy mówią, że gra jest zdecydowanie lepsza, zarówno gracze, jak i recenzenci klasy wyższej niż on sam (np. IGN), wtedy taki autor traci na rzetelności i jest możliwe, że myli się w swojej ocenie, do gry podszedł od złej strony w niewłaściwym czasie albo miał zły humor.***

To ciekawe kryterium oceny „najlepszości" – np. najlepszym samochodem na polskim rynku jest 30-letnia syrenka albo 28-letni fiat126 p. Bo najtańsze. Szerokiej drogi!

***Ej Smuggler, co muszę zrobić, ay zrobić swoją gazetę? Myślę że to nie jest trudne pod warunkiem, że bierze w tym udział sporo osób. Jeśli jesteście tacy dobrzy, to na pewno możecie mi pomóc. Tylko BEZ kpin proszę OK? Odpiszcie proszę!***

Bez kpin? Nie da się. Ale spróbuję. Potrzebujesz trzech rzeczy: po pierwsze – forsy. Po drugie – mnóstwa forsy. Po trzecie – ogromnej forsy. A jak już ją zgromadzisz, zadzwoń do mnie, a powiem ci, co dalej.

***Mail 3. Witam redakcjo, mam wam coś ciekawego do powiedzenia, otóż: wy k#$&y sz$%$y jak wy możecie? Wy macie w ogóle mózg? Jak nie możecie dać jakiejś RPG? Porąbało was? Dajcie za miesiąc Neverwinter Nights 2! I nie mówcie, że fani strzelanek będą marudzić. Ostatnio było dużo strzelanek, mało RPG, bez przesady! Dajcie te NWN 2, bo mnie szlag trafi! Błagam!!!!!!!***

***Pierwsze wrażenie może zmylić. Bo od recenzenta wymaga się czegoś więcej niż subiektywnej opinii, bo inaczej czym różniłby się od zwykłego gracza wydającego opinię? Autor musi być fair wobec czytelników. Nie zrozum mnie źle. :)***

Od recenzenta należy wymagać subiektywnej, ale wyważonej i niebazującej na pierwszych emocjach oceny. To jak z kierowcą zawodowym – nie możesz wymagać od niego, by miał refleks 100x szybszy od ciebie, ale możesz oczekiwać, że dowiezie cię na miejsce w jednym kawałku, a jego styl jazdy nie przyprawi cię o atak serca, że będzie trzeźwy itd. Ale pamiętaj, że to nadal człowiek, nie Superman.

***Co do samego Smugglera, kiedyś uważałem, że w Smugglera wciela się kilka osób, teraz jednak wpadłem na coś innego. Otóż Smuggler odpisuje „liściarzom" w pewien bardzo specyficzny sposób, odkąd pamiętam. Łatwo poznać, że to on odpisuje na list. Mógłby udawać, ale po co? Zatem jego styl pisania jest niezmienny, ponieważ świadczy o nim samym, jest jego wizytówką. Smuggler jest osobą inteligentną i niezależną – i to widać. Co prawda mówi się, że głupieje się na starość, ale w tym przypadku jest to niezauważalne.***

Meeee.... meeee.... bubeubeub. guggggu! Aaaa...

***Ale do czego ja się staram dojść? Myślę, że gdyby zatrudnić specjalistę od języka i badania tekstu (nie mam pojęcia, jak ktoś taki się nazywa)...***

Grafoman. :P

***i gdyby dać mu kilka-kilkanaście miesięczników, po dokładnej analizie tekstów wykazałby, kto jest Smugglerem albo kto nim nie jest na pewno lub mógłby nim być. Metodą eliminacji doszlibyśmy, kto w redakcji. Ufff, chyba tyle.***

***PS Poza tym bardzo cieszy mnie fakt, że Smugglerowi praca daje satysfakcję i mam nadzieję, że reszcie również.***

*Gregg Veka*

Tak między nami wystarczy wziąć stare roczniki CDA i pogłówkować chwilkę i wszystko byłoby jasne. Na szczęście jesteście lenie, więc mogę się nadal czaić w mroku anonimowości.

## Konstruktywna krytyka

***Piszę do was list, ponieważ dostrzegłem pewne mankamenty CDA. (...) Według mnie okładka jest dość mizerna (...), ta banalna czcionka, którą wypisuje się na niej tytuły recenzji, zapowiedzi itd. – jej jedyną zaletą jest czytelność, wadą – zero stylizacji.***

To pozwól, że ci wyjaśnię: czytelność i pewna „neutralność" fontu okładkowego to są jego podstawowe POZYTYWNE cechy. Czemu ma być czytelny – to oczywiste. A neutralny dlatego, aby zarówno tytuł gry osadzonej w XXIV wieku, jak i tej, której akcja dzieje się w starożytnym Egipcie, nie wyglądały bezsensownie, bo font nie przystaje do treści tytułu. Oczywiście można ja lekko wystylizować czasem (np. Star Wars Scrolling), ale to właśnie prostota i rozpoznawalność są tu najważniejsze. Okładka jednak (tekst na niej) pełni rolę INFORMACYJNĄ i tym samym im więcej fontów i „stylizacji", tym gorzej.

***Denerwują mnie stwierdzenia, jakie to supergry daliście do czasopisma (...). Preczz komunałami PREMIERA!!!, SIEKIERA!!!. Jeśli pismo jest dobre, obroni się samo, nie trzeba chwalić większej części jego zawartości miesiąc w miesiąc.***

Co masz do E. Siekiery? :) Ale serio: tak jak mówisz, myślało parę pism w Polsce i już ich nie ma. Nie wystarczy, że się robi dobry towar, trzeba go jeszcze mocno reklamować, stąd w TV masz reklamy wielu znanych firm. Może nie? Metoda *„siedź w kącie, a znajdą cię"* jest prawdziwa... ale się nie opłaca. Taki Van Gogh sprzedał za życia jeden obraz i ogólnie cienko u niego było z kasą. Na pewno ma teraz pośmiertną satysfakcję, że jego dzieła są obecnie warte grube miliony zielonych. Co do nas, wolimy mieć takową satysfakcję za życia.

***Niektóre recenzje są tak płytkie i walące amatorszczyzną, że aż zęby bolą.***

Ja od razu mówię, że takie zarzuty są równie płytkie i walące amatorszczyzną – tzn. są, jeśli zaraz po nich nie idą przykłady: że w takiej recenzji to, to i tamto, autor się pomylił tu, a tam się wygłupił. Wtedy można zobaczyć, ile w tym prawdy. Bo tak to ja też mogę powiedzieć, że *[tu wstaw swą ulubioną grę]* to okropny badziew, ma kiepską fabułę i aż zęby bolą, jak się w to gra. I teraz udowadniaj, że wcale nie...

***Czasem jest lepiej napisać poważniejszą w odbiorze recenzję niż niepotrzebnie silić się na beznadziejny humor i luzacki rozwlekły styl.***

Przykłady? W każdym razie nie ma u nas obowiązku pisania recek niepoważnych i luzackich. Każdy pisze, jak mu w duszy gra, a jedyny warunek jest taki, by się dobrze czytała i zawierała prawdziwe informacje. I nie wydaje mi się, by u nas teksty były robione wedle twojego schematu. Fakt, że staramy się, by nie przypominały relacji z pogrzebu albo notki lekarza z sekcji zwłok – ale to przecież nie oznacza, że od razu luzaczymy i jołłołujemy na full wypas masakrycznego maksa, ziąąą. :)

***To pismo nie powinno mieć formy, dajmy na to, Bravo Girl.***

A przypomina je? No dobra, te fotostory i porady intymne faktycznie sobie od BG pożyczaliśmy, no ale nie bądźmy drobiazgowi.

***(...) Kwestia sporna – cena magazynu. Chociaż była obniżka jakiś czas temu, uważam, że cena jest za wysoka.***

Co do mnie uważam, że Wrocław winien leżeć bliżej morza. Śródziemnego. A wy macie mi to załatwić!!! W jaki sposób tego dokonać, to już nie mój problem. Ja tylko mówię, co chcę...

***Guzik mnie obchodzi, że CDA to największy magazyn dla gracy w Polsce. TP jest największym operatorem w Polsce, a ceny obniża.***

Mnie też nie obchodzi, że typowy TIR jest większy niż cinquecento. Koszta produkcji to sprawa producenta, ja oczekuję, że będzie sprzedawał ciężarówkę w cenie osobówki.

***12 zł – tyle bym dał bez marudzenia, a pozostałą trójkę przeznaczył np. na piwo.***

*G.P.*

Zapomnij. Raz, że dzięki nam nie popadniesz w alkoholizm. Dwa, że jakby cena CDA spadła do 12 zł, po paru tygodniach pojawiłby się facio, który powiedziałby „to za dużo, cena powinna być mniejsza niż 10 zł, wtedy bym kupował". Jakoś tak przypominają mi się deklaracje *„kupowałbym oryginały, gdyby ich ceny spadły do..."* (i tu zwykle padała kwota rzędu 50% aktualnej ceny gier). Problem w tym, że kiedyś gry kosztowały średnio ze 150 zł, teraz tak 50-90 zł (a w porywach i 20 zł) – i stale słyszę *„to za drogo, obniżcie cenę, to kupię oryginał"*. A smutna prawda jest taka, że my dla waszej przyjemności za darmo pracować nie będziemy. Jeśli uważasz, że CDA jest za drogie – popatrz na stosunek ceny do tego, co oferuje. I sprawdź, czy ktoś z konkurencji da ci więcej za podobną kasę.

Aha. Autor też chwalił różne rzeczy w CDA, ale to pozwoliłem sobie wyciąć. Więc nie jest tak, że tylko marudzi i ma wszystko wszystkim za złe...

## CDA mortale

***Wyobraźcie sobie, że mieszkacie na 5. piętrze w wieżowcu, macie zamówioną prenumeratę CDA. Wracacie do domu po ciężkim dniu w szkole i rozsiadacie się w wygodnej kanapie zaczynając odpoczywać, przysypiacie i nagle jakiś głos w waszej głowie mówi wam: „A gdzie masz CDA, grzeszniku?". I wtedy was oślniewa. Biegniecie do drzwi, przypominacie sobie o butach, więc wracacie, zakładacie je na szybko, nie zawiązując sznurówek. Wybiegacie na klatkę schodową i biegniecie w stronę schodów (o istnieniu windy zapominacie), ;P zbiegając po nich przewracacie się i robicie coś w stylu salta, tyle że na mordę, a wasz lot przerywa uderzenie głową o skrzynkę. (...) Budzicie się w szpitalu BEZ SWOJEGO CDA!! (Co za skandal!) I myślicie, gdzie jesteście i czemu tu jesteście. Pytasz o to siostrę, a ona odpowiada: „masz wstrząśnienie mózgu (...), znalazła cię w tym stanie dozorczyni bloku". (...) To wszystko wyjaśnia. Jaki z tego morał? Co prawda, z odszkodowania starczy na nową prenumeratę CDA, :D ale zacznij lepiej jeździć windą.***

*-- SosnA*





## Myśl miesiąca:

**Mężczyźni to świnie? No zaraz, świnia jest przecież rodzaju żeńskiego!**

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
>>> cdaction@cdaction.com.pl

Heh, mam nadzieję, że to tylko sytuacja hipotetyczna... W każdym razie jeśli kiedyś w TV zamiast „zabił, bo grał w Dooma" usłyszycie „zabił się, bo czytał pisma o grach", pamiętajcie, że to mógł być taki albo podobny wypadek.

## Pirat szlachetny

**Jestem „obywatelem" jednego z najstarszych forów z nielegalnymi (a raczej nielegalnie wrzucanymi do sieci) grami, programami, filmami, muzyką i czego tylko dusza zapragnie. Może ono poszczycić się mianem NAJlepszego i NAJszybszego w Polsce (i do tego elitarnego, ponieważ BARDZO trudno się tam dostać) tego typu forum.**

Łał. No kurde, wydrukujcie sobie wizytówki.

***Oczywiście nazwy nie zdradzę. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer było już tam dostępne dzień przed premierą ŚWIATOWĄ, no ale dość już autoreklamy – przejdę do rzeczy. Mówisz, że tym wszystkim programistom, producentom, twórcom engine'u etc. należy się kasa (tak duża) za pracę, ale czy tym, którzy hakują gry, uploadują, rozprowadzają nic się nie należy (to jest ich praca – na czarno – trudno).***

Moim zdaniem, powinni oni, oraz jeszcze złodzieje samochodów, a jakże, wystąpić o emerytury. W końcu za taką ciężką i stresującą pracę coś im się od życia i państwa należy.

***Często robią to za darmo – tylko nieliczni to sprzedają i tylko nielicznym.***

No pewnie i nieliczny piracki rynek growy ma obroty liczone w nielicznych miliardach $. Sami Robin Hoodowie – naści, dam ci za darmo cudzą pracę, znaj mą łaskawość (bo sobie już skopiowałem, to co mi szkodzi....).

***Sam uploaduję często albumy muzyczne i wiem, ile to zajmuje czasu, a co dopiero gra zawierająca 5+ GB. Tak dużą grę uploaduje się kilka dni (zależy od łącza), a że porządny uploader uploaduje kilka takich hitów na miesiąc – czy nie należy mu się nic?***

Owszem, należy mu się. Mocny kop w *dupload*.

***Wiem, że teraz powiesz pewnie, że to tak, jakby płacić złodziejowi za to, iż ukradł auto, ale ten złodziej nie napracował się tyle i zrobił to tylko dla własnego pożytku, a nie dobra społeczności (w tym przypadku społeczności forum).***

Czyli tak: włamię ci się do domu, wezmę komputer, dam go za darmo komuś znajomemu z forum CDA, a od ciebie zażądam zwrotu kasy za taksówkę, którą ten komputer wywiozłem. A do tego wyłamując drzwi spociłem się i zdyszałem jak diabli, więc myślę, że powinieneś mi też zafundować jakieś odszkodowanie za poniesiony wysiłek. Zgadzasz się z moim stanowiskiem? I tylko mi nie krzycz, że komputer to nie to samo, co program, że jak ty uploadujesz, to nikt nie traci itd. To już przerabialiśmy. Ale chodzi o ogólne podejście do życia. Nie możesz rozdawać komuś tego, co nie jest twoje i uważać to jeszcze za szlachetny gest. Każdy potrafi być szlachetny cudzym kosztem. Posiedź parę miesięcy, napisz np. fajny program, a potem puść go w sieć za darmo. Wtedy szacun. Ale tak? Phew.

***Mógłbym tak pisać jeszcze długo, ale byłoby to „masło maślane". Myślę, że zrozumiesz, bo się zagmatwałem trochę.***

*w0jt-45s*

Jasne, że rozumiem. Twoje podejście do życia wygląda tak: nasram komuś na wycieraczkę, zapukam i powiem, że ma mi dać papier toaletowy. Ale poniżej macie zupełnie inne podejście do życia...

## Można i tak!

***Hurra!! Dwa miesiące pracy w Holandii i stracone wakacje już za parę dni zaowocują nowym PC-tem. ;) Jest to również dowód na to, że jak się naprawdę czegoś chce, można to osiągnąć. Nie miałem kasy na nowy sprzęt, jednak zamiast naciągać rodzinę lub wysyłać maile w stylu: „dorzućcie do czasopisma kartę graficzną", sam zapracowałem na nowy sprzęt. Mimo iż jestem leniem do kwadratu. ;p***

*Aru$*

## Nasze „kożyści"

***Hej, Smg, muszę cię zaskoczyć pozytywnie warn mam argument który uniewinnia was w sprawie „kopertowej" (jakrze popularnej w Polsce) z CDP. Węglug mnie WY z piractwa macie największe kożyści. Otórz więcej piratów= więcej graczy. Więcej graczy= więcej czytelników CDA. Więcej czytelników= więcej kasy dla ciebie i ekipy CDA.***

*[znamy, ale nie podamy]*

Ty masz zaś największe „kożyści" z tego, że ludzie się zabijają. Im więcej morderstw, tym mniej ludzi. Im mniej ludzi, tym więcej miejsc pracy. Im więcej miejsc pracy, tym większy wybór dla podejmującego pracę. Im większy wybór, tym wyższa pensja. Zatem – im więcej morderstw, tym więcej zarabiasz. Proste, jasne i logiczne.

A tak naprawdę to bez sensu, tak jak lokata... eee... tak jak twoja argumentacja. Choćby z tej przyczyny, że jak ktoś ściąga piraty, wisi mu, czy tytuł jest dobry, czy nie – po prostu zgra, zaliczy i wywali, niespecjalnie interesując się, czy dostanie ona dobrą ocenę, czy złą. Więc nie musi czytać CDA, aby się dowiedzieć, czy tę grę warto kupić. I co ty na to?

## Czy wy ich nie lubicie?

***Piszę do was ten list, ponieważ nie zgadzam się z tym, że tak jeździcie po City Interactive. Prawie każda gra w kaszance pochodzi z tego studia. Dlaczego? Grałem w kaszankę Marine Snapshooter 3 i uważam, że nie nadaje się to do kaszanki – nie jest to gra wybitna, ale są gorsze, które można umieścić w kaszance. Pozdrawiam i myślę, że to przemyślicie.***

*[Stały czytelnik]*

Nie mamy nic do fimy CI – ale nie oznacza to, że mamy w stosunku do jej gier jakąkolwiek taryfę ulgową. Wypuszcza sporo tanich tytułów, bo taką mają filozofię wydawniczą. A takie produkcje na tle wysokobudżetowych gier za efektownie zwykle nie wypadają... Więc nic dziwnego, że tym samym dość regularnie trafiają do Kaszanki. A wy nam oddajecie swoją kasę nie za to, byśmy sprawiali tej czy innej firmie przyjemność, ale za to, by surowo, wręcz bezwzględnie ocenić, czy dana gra jest warta grzechu i waszych pieniędzy. Ale gdy wśród tych gier trafiamy na coś niezłego (vide Mortyr III ostatnimi czasy), taka produkcja otrzymuje wówczas całkiem przyzwoite noty. Bo nas interesuje tylko czy gra jest dobra, a nie kto jest jej autorem.

A że są gorsze kichy niż MS3, to niestety prawda (ale też one dostają niższe oceny niż MS3). To, że ktoś napisał jeszcze większe bzdury na klasówce niż ty, nie oznacza, że tobie tym samym należy wystawić dobry stopień... Nie?

## Frustrat Zone & Panopticum

Ja tylko powiem, że po każdym kolejnym liście w tym kąciku myślę sobie *„nie nooo... to już szczyt, tego nie można przebić"*. A wy pokazujecie mi, że można. Nie wiem, czy się śmiać, czy płakać... ja tam wolę to pierwsze. Bo co mi innego zostało? Zresztą zaraz sami się przekonacie. Zaczyna się dość niewinnie, ale...

***Na początku napiszę, że nie jestem żadnym głupim antyfanem.***

Sprecyzujmy zatem: nie jesteś antyfanem czy nie jesteś głupi? Bo po tym, co zaraz przeczytamy, nie ma szansy, byś nie był albo jednym, albo drugim. Ja zdecydowanie obstawiam, że nie jesteś antyfanem. :P

***Piszę z powodu zmiany, jaką zauważyłem w CD-Action od połowy roku 2006. W waszym czasopiśmie pojawia się coraz więcej reklam, co mnie naprawdę bulwersuje.***

Kolejny... Są tacy, których bulwersuje fakt, że dzieci nie przynosi bocian. Ale potem, gdy okazuje się, że z tym nieprzynoszeniem wiążą się różne inne przyjemne rzeczy, owa „bulwersacja" zwykle ustępuje i okazuje się, że to niezły interes jest. :) Dużo reklam w CDA? To więcej kasy na gry, dodatkowe strony i inne bajerki typu tego „kalendarzopada". Więc o co się ciskać?

***Po pierwsze, wasza czasopismo jest skierowane do młodzieży i dzieci, lecz niestety przeglądając je można dojść do wniosku, że jest to gazeta dla starych facetów, których życie ogranicza się do komputera i snuciu erotycznych marzeń o dziewczynach.***

Opisujesz moje życie! :P Nie wiem, czemu uważasz, że granie i erotyczne marzenia to tylko domena takich zgredów jak ja, ale niech ci będzie. To ja sobie pogram i pomarzę, a ty do piaskownicy. Tylko ręce z daleka od babek – także piaskowych. :)

***Humor, który prezentujecie w swoich ostatnich numerach, jest wulgarny, niekiedy obrzydliwy, a najgorsze jest to, że w ogóle nieśmieszony. Może to wyni-***





SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW
>>> cdaction@cdaction.com.pl

***ka z faktu, że Smuggler tak się zestarzał, że aż zdziecinniał. Szmace dziwki.***

A ja rzęcham kalosze wyświerdliwie pod włos. Że nie rozumiesz, co odpowiedziałem? No to remis, bo ja twojego ostatniego zdania też nie rozumiem... chyba że są to z kolei twoje erotyczne marzenia?

Poza tym nie bardzo rozumiem związek, jaki ma NASZ dowcip z tym, że ja się starzeję. Chyba nie sugerujesz, że to ja zapełniam całe CDA?

Dowcipy w NL są zaś zwykle brane z Netu, a ich twórcami są internauci, więc raczej w większości ludzie młodzi. A jeśli ich poczucie humoru wydaje ci się „nieśmieszone", może zadajmy sobie pytanie – kto tu jest większym zgredem, a? :) Swoją drogą, ty się tak zestarzej, by oddziecinnieć, hehe. Chyba że chodzi ci tylko o teksty AR, ale czemu do mnie mówisz „wy" (*wasz* dowcip) – to tylko przywilej królów mieć liczbę mnogą dla jednej osoby. My, Smuggler, ci to mówimy.

***Po drugie, naprawdę denerwują mnie reklamy, które zamieszczacie na coraz większej liczbie stron.***

A mnie denerwuje, że w zimie jest zimno i dni są wtedy krótsze niż w lecie. Zrób coś z tym, a ja wtedy załatwię, by reklam było mniej. Umowa stoi?

***Jest to naprawdę irytujące, tym bardziej że niektóre reklamy tworzone są w taki sposób, jakby miały być odbierane przez osoby powyżej lat 18.***

Bo takie osoby też czytują CDA. Dziwne?

***Lecz problemem, który chciałbym przedstawić w tym mailu, jest to, że wasza gazeta, która powinna traktować o grach i komputerach, zaczęła mieszać się w sprawy polityki. Cały czas śmiejecie się i oczerniacie PiS, a wcześniej ich koalicje, zapewne mieliście nadzieję, że mojej uwadze umknie to, że od czasu rozpadu koalicji przestaliście obrażać LPR i Samoobronę.***

Kogo? LPR? Samoobrona? A kto to? Ale masz rację, cała redakcja modliła się codziennie po godzinach, by to umknęło TWOJEJ uwadze. No i kicha...

***Z tego wynika, że wasze ciosy polityczne nie były skierowane przeciwko rządowi, tylko bezpośrednio przeciwko PiS-owi.***

A konkretniej to w suczkę Sabę (PieS!) mierzyliśmy. Oraz w kota Kaczyńskiego dla odwrócenia uwagi.

***Zapewne jesteście opłacani przez komórki wywiadowcze Platformy Obywatelskiej (głosujcie na nich). Zapewne nie zdajecie sobie sprawy, że PO jest sponsorowane przez wiele niemieckich firm, w tym potajemnie niemiecki rząd.***

Nie wiem, co brałeś, ale uwierz mi – rzuć to świństwo, bo strasznie niedobrze na mózg działa. A tak serio: stary, nam zarzucasz politykowanie, a jednocześnie sam w ostatnich paru zdaniach wrzuciłeś dużo więcej polityki, niż było w ogóle w paru kolejnych CDA (w całym, nie w AR). A że przy okazji bredzisz jak pop...arzony, nawet mi się mówić nie chce.

***W każdym razie miałem nadzieję, że nie zdajecie sobie z tego sprawy, dopóki nie przeczytałem „myśli miesiąca" w najnowszym CDA. Był to cytat z Fryderyka Nietzsche'go, KTÓRY BYŁ JEDNYM Z GŁÓWNYCH TEOLOGÓW NAZIZMU.***

Te-o-lo-gów?! Nazizm to była religia!!? Niesamowite. No ale cóż, w szkole nie byłem PRYMASEM, więc mogłem to przegapić. Aha. Zarzuć jeszcze Darwinowi (którego teorie naziści TEŻ wykorzystywali jako uzasadnienie swoich poczynań – że niby przeżywa tylko najsilniejszy itd.), że był pomocnikiem Hitlera, nie żałuj sobie, ośmiesz się na maksa.

***Wtedy zrozumiałem, że nie tylko działacie na służbie PO, ale razem z nimi prowadzicie politykę proniemiecką i propagandę nazistowską.***

Jawohl, herr oberduppenświren!

***Jest to jawna zdrada, tym bardziej że robicie to na łamach czasopisma przeznaczonego dla młodzieży. Chcecie być twórcami nowego nazizmu, jaki rozpęta się na ziemiach polskich po wygraniu wyborów przez PO, wy ku@#$%^e szmaty.***

Wypadałoby teraz odśpiewać „PO über alles"... Albo popukać się w czoło.

***Jesteście żałosni myśląc, że nikt tego nie zauważy, w takich chwilach żałuję, że nie jestem skinem, bo przyjechałbym do Wrocławia i okroiłwam wasze delikatne komputerowe buźki.***

Po pierwsze, musiałbyś przeczytać adres CDA i umieć do nas trafić (no i wyżebrać od mamy kasę na bilet oraz opiekuna znaleźć). Po drugie – ekipa trenuje różne sztuki walki i regularnie pakuje na siłce, więc jakby jednak doszło do „dyskusji", obawiam się, że nasze „delikatne komputerowe buźki" brutalnie odcisnęłyby ślad na twej niemądrej komputerowej główce szybciej, niż zdążyłbyś krzyknąć *„Mamo, a oni mnie biiiją!"*. Po trzecie, uwielbiam pyszczatych kozaków, odważnych z odległości paruset km i głównie dzięki POZORNEJ anonimowości w sieci. I ja też żałuję, że nie jesteś skinem, bo choć miałbyś wtedy głowę symetryczną – pustą na zewnątrz i od środka.

***PS Na pewno nie zamieścicie tego listu, bowiem odsłoniłoby to waszą prawdziwą twarz zdrajców przed całą POLSKĄ. Tym samym przyznacie się do zarzucanych wam przeze mnie zarzutów.***

*Karol, lat 14*

14-latek chce nam wpier...? Świat się kończy. No nie, stary, my jeszcze nie jesteśmy emerytami czy na rencie inwalidzkiej. Poczekaj parę lat, nabierzesz masy mięśniowej, my zdziadziejemy... Wtedy masz szansę. A poza tym jak widzę, audycje wyborcze winny być poprzedzane planszami „tylko dla dorosłych". Tyle się mówi o tym, jak to gry wypaczają psychikę dziatwy. A sami zobaczcie, co we łbach niektórych robi polityka...

Nie wiem jak wy – ja po prostu umarłem czytając ten list. Cała Polska, która ze wstrzymanym oddechem czekała, aż Karol objawi swoje rewelacje, pewnie też. Ba, ponoć nawet w Estonii ktoś zachichotał. Karolu - gratulacje. Zostałeś „mądrym inaczej roku 2007" w kategorii AR-świrów. To naprawdę wielki sukces, bo konkurencja była przecież ogromna. Gratulujemy sukcesu, wróżymy wielką karierę w polityce.

## LOL

Wymiana maili. Pisze czytelnik:

***Siemka, smugg, mam 2 pytania. Oto jakiej muzyki słuchasz?***

Dobrej i tej samej, co opisałem w FAQ-u ładnych parę lat temu.

**czy cię popier***ło, by pisać takie głupoty w AR??**

Teoria względności dla szympansa to również głupoty, bo nic z tego nie rozumie. (Na tym polega teoria względności intelektualnej.) :) Jeśli widzisz w AR TYLKO same głupoty, szybko zrób sobie test na IQ, o ile jesteś w stanie zrozumieć pojęcia „szybko" oraz „test". Wynik pewnie odczytasz, bo prawie każdy umie liczyć do 60.

A oto odpowiedź na moją odpowiedź:

**(...) Powiem ci jedno: bardzo lubię CD-Action i Dział AR – pisałem, bo mi się nudziło. :D**

To ja mam prośbę: jak się wam bardzo nudzi, to się rozbierzcie i pilnujcie ubrania albo obserwujcie, jak rośnie trawa – ale nie piszcie takich listów do AR.

***I jestem twoim fanem!!***

Zawsze się zastanawiam po takim wyznaniu (uwzględniając to, co napisał wcześniej), co by napisał, jakby był wrogiem?

**Ale mógłbyś odpisywać trochę grzeczniej na maile nie tylko moje, ale i wszystkich innych!! Trochę szacunku dla ludzi!!!**

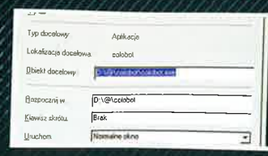
Przypomnę stary dowcip:

– Wiesz, Krzychu to kawał ch*** jest!
– Czemu?
– A bo walnąłem go w ryja, bo mi się nudziło...
– ?
– I on mi oddał!!!

**I w tej świątecznej i bezkonfliktowej atmosferze żegnają się (z wami) Smuggler & Ghost of Mr Jedi. Jeden nieświęty, a drugi śnięty, Bo długo testowali swoje prezenty**

RYSUNKI - MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

# Tipsy




**GDZIE JEST LINIA KOMEND?**
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

## AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES

W trakcie gry naciśnij [Enter], a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
**a recent study indicated that 100% of herdables are obese** – zwierzaki przybierają na wadze
**give me liberty or give me coin** – dostajesz 10 000 monet
**medium rare please** – dostajesz 10 000 żywności
**nova & orion** – dostajesz 10 000 doświadczenia
**this is too hard** – wygrywasz obecną misję
**x marks the spot** – odkrywa całą mapę
**where's that axe?** – przywołuje George'a Crushingtona
**tuck tuck tuck** – przywołuje Tommynatora
**ya gotta make do with what ya got** – przywołuje Mediocre Bombarda
**speed always wins** – przyspiesza budowanie, wymyślanie i wysyłanie

## CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Cheaty odblokowuje się, znajdując dane wywiadowcze ukryte w grze. Im więcej ich znajdziesz, tym ciekawsze cheaty będziesz mógł włączyć:

2 – CoD Noir, czyli film czarno-biały rządzi
4 – Photo-Negative, czyli jak wymyślano negatywy.
6 – Super Contrast, czyli im więcej kontrastu, tym niekoniecznie lepiej
8 – Ragtime Warfare, czyli niemy film to było coś!
10 – Cluster Bombs, czyli jeden granat wybucha, jakby było rzuconych pięć
15 – A Bad Year, czyli wrogowie robią bum po trafieniu
20 – Slow-Mo Ability, czyli Max Payne kontra Matrix
30 – Infinite Ammo, czyli amunicja nigdy się nie kończy

**Rozmieszczenie danych wywiadowczych**
Oto liczba laptopów z danymi wywiadowczymi na poszczególnych misjach:
Poziom 2 – 2
Poziom 4 – 2
Poziom 5 – 3
Poziom 6 – 2
Poziom 7 – 2
Poziom 9 – 3
Poziom 10 – 2
Poziom 12 – 2
Poziom 13 – 3
Poziom 14 – 2
Poziom 16 – 2
Poziom 17 – 1
Poziom 18 – 2
Poziom 19 – 2

**Laptopy dla leniwych**
Sposób działa tylko w misji Hunted, która pozwala wynieść dowolną liczbę razy ten sam laptop. Skąd? Znajduje się on w domu, koło maszyny z napojami i samochodem – w jego pobliże dotrzesz po przejściu pod mostem i walce w piwnicy. Po wzięciu laptopa ruszaj do najbliższego punktu kontrolnego, a gdy stan gry zostanie zapisany, rozerwij się granatem (lub zgiń w inny sposób). Po wczytaniu ostatniego stanu gry wróć do domu z laptopem. Całą operację można powtarzać dowolną liczbę razy.

**Bonusowa misja**
Po ukończeniu gry w trybie single poczekaj do końca napisów, a będziesz miał możliwość zagrania w jeszcze jedną, tym razem naprawdę ostatnią misję. Aha – po ukończeniu gry pojawi się nowa opcja, tryb arcade.

**Pokaż, kto tu rządzi**
W multi po uzyskaniu poziomu 55., czyli najwyższego możliwego, będziesz mógł zacząć znowu od poziomu 1. Po co? Aby mieć inną ikonkę w lobby. A nawet do 10 innych ikonek, bo tyle razy da się to powtarzać.

## CRYSIS

*Uwaga: by wprowadzić zmiany, musisz edytować pliki konfiguracyjne. Dla bezpieczeństwa zrób ich kopię zapasową. Standardowo pliki te znajdują się w katalogu:*

**C:\Program Files\Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\Config**

I nazywają się **diff_easy.cfg**, **diff_normal.cfg**, **diff_hard.cfg** oraz **diff_bauer.cfg**. Otwórz ten, który odpowiada wybranemu poziomowi trudności, a następnie dopisz do niego na końcu, co następuje:
**God Mode – g_godMode = 1**
**No Target – ai_IgnorePlayer = 1**
**No Weapon Limit – i_noweaponlimit = 1**
**Unlimited Ammo – i_unlimitedammo = 1**

Dzięki temu będziesz nieśmiertelny, niewidzialny, będziesz mógł przenosić masę broni i miał do niej niekończącą się amunicję. Oczywiście możesz dopisać dowolne z tych 4 linijek.

W pliku tym można również zmienić właściwości ubranka, np.
**g_playerHealthValue = 400.0**
**g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0**
**g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0**
**g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0**
**g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0**
**g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0**
**g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0**
**g_playerSuitHealthRegenDelay = 0**
**g_playerSuitHealthRegenTime = 0**
**g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0**
**g_suitArmorHealthValue = 400.0**
**g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0**
**g_suitRecoilEnergyCost = 0**
**g_suitSpeedEnergyConsumption = 0**
**g_suitSpeedMult = 2**


KONKURS SMS!

KANE & LYNCH DEAD MEN

Nagroda główna w konkursie to **NOWOCZESNY ODTWARZACZ AUDIO-VIDEO** ze specjalnej edycji Kane & Lynch, przygotowany wspólnie przez Cenega Poland i VEDIA. Player został wzbogacony o materiały multimedialne z gry: trailer, tapety, wygaszacz ekranu oraz artwork. Teraz gdziekolwiek pójdziesz, krok w krok za tobą podążać będą Kane i Lynch. Dla pozostałych szczęśliwców mamy 15 gier Kane & Lynch: Dead Men od firmy Cenega Poland.

**Pytanie konkursowe:**
**Kim są tytułowi Kane i Lynch?**
**A) Lekarzami B) Parą tancerzy C) Psychopatą i zabójcą**

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.KL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 30 grudnia 2007 r.

VEDIA

www.kaneandlynch.cenega.pl



GRY JAVA NR 7928

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

JV1895FH3 JV1937FH3 JV1940FH3 JV1790FH3 JV1913FH3 JV1935FH3 JV1822FH3
JV1818FH3 JV1927FH3 JV1936FH3 JV1938FH3 JV1909FH3 JV169_FH3
JV1882FH3 JV1690FH3 JV1837FH3 JV1819FH3 JV1879FH3 JV1816FH3
JV1911FH3 JV1788FH3 JV1757FH3 JV1886FH3 JV1894FH3 JV1834FH3 JV1922FH3 JV167_FH3
JV1908FH3 JV1817FH3 JV1142FH3 JV1876FH3 JV1896FH3 JV1843FH3 JV1708FH3 JV1897FH3 JV1625FH3
JV1898FH3 JV1885FH3 JV1831FH3 JV1872FH3 JV1814FH3 JV1871FH3 JV1812FH3

© Vivendi Games Mobile. All rights reserved.

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458FH3) - DOŚTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458FH3) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458FH3).



TAPETY NR 7428

B3324780FH3 B3355369FH3 B3311140FH3 B3365851FH3 B3301655FH3 B3328704FH3
B3351151FH3 B3360017FH3 B3172953FH3 B3303191FH3 B3366739FH3
B3301114FH3 B3343097FH3 B3363110FH3 B3331909FH3 B3332600FH3 B3363169FH3 B3341522FH3 B3351154FH3
B3236058FH3 B3352864FH3 B3090100FH3 B3289257FH3 B3265817FH3 B3351083FH3 B3120671FH3 B3328783FH3

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271FH3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271FH3).



VIDEO NR 7428

MV3267811FH3 MV3346373FH3 MV3366003FH3 MV3356333FH3 MV3322015FH3 MV3322016FH3 MV3300397FH3
MV3335327FH3 MV3306799FH3 MV3365997FH3 MV3321510FH3 MV3339493FH3 MV3366004FH3 MV3335310FH3 MV3322012FH3

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004FH3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004FH3). DŁUGIE FILMY DOSTĘPNE NA WYBRANE MODELE TELEFONÓW.

**KASIA**
O sobie: otwarta i wesoła, zdecydowana
Hobby: taniec
Lubię: być w centrum uwagi. Napisz do mnie i umówmy się!
Kontakt: sms KASIA na 7254 tel: 0-708-777-660

**KINGA**
O sobie: Inna niż wszystkie, które znasz
Hobby: muzyka
Lubię: dobrą rozrywkę bez zobowiązań. Co Ty na to?
Kontakt: sms KINGA na 7254 tel: *7428 z komórki

**MARTA**
O sobie: jestem wyuzdana i rozpustna
Hobby: modeling
Lubię: dostawać drogie prezenty. A Ty?
Kontakt: sms MARTA na 7254 tel: 0-708-777-660

**WIKI**
O sobie: szczera i prostolinijna.
Hobby: lenistwo!
Lubię: kiedy faceci się za mną oglądają!
Kontakt: sms WIKI na 7254 tel: 0-708-777-660

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI. ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). USŁUGĘ DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.



ODGŁOSY NR 7428

Dzwoni debil, dzwoni debil... (M) TT2248348FH3
Foczko! Odbierz telefon! (M) TT3274882FH3
Gwiazdeczko Moja, To Ja (M) TT2760699FH3
Halo! To ja. Twój telefon! (M) TT2248360FH3
Kochanie to ja, Twoja żona (K) TT2304322FH3
Masz nowego smsika! (M) TT3277000FH3
Odbierz, Moje Słoneczko (M) TT2760705FH3
Siekiera, motyka... sms! (M) TT2677296FH3
Słuchaj Skarbie - Bartek (Verba) (M) TT2852689FH3
Smsik do Ciebie! Odbierz zanim odleci! (M) TT3280289FH3

(NA GŁOS, MELEKI (K) GŁOS KOBIECY)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360FH3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360FH3).



DO KAŻDEGO DZWONKA MMS Z TEKSTEM PIOSENKI GRATIS

DZWONKI NR 7428

TOP 10 HITY — POLIFONIA

50 Cent & J.Timberlake, Ayo Technology RM3330719FH3 PT3352008FH3
A gdy jest już ciemno RM3330761FH3 PT3330336FH3
Bum, Kanikuły RM3239353FH3 PT3183259FH3
Cliver, Zaufaj mi (Kanikuły po polsku) RM3294506FH3 PT3294529FH3
Enrique Iglesias, Do You Know RM3293410FH3 PT3281491FH3
Jackyll & Hyde, Freefall RM3292366FH3 PT3312269FH3
Rihanna & Jay Z, Umbrella RM3281457FH3 PT3280936FH3
September, Cry For You RM3281458FH3 PT3281449FH3
Shaun Baker, V.I.P RM3330746FH3 PT3352007FH3
Timbaland, The Way I Are RM3296285FH3 PT3313193FH3

REAL MUSIC

Akcent, King Of Disco RM3331770FH3 PT3331767FH3
Akon, Don't Matter RM3254307FH3 PT3257526FH3
Beautiful girls RM3341403FH3 PT3339522FH3
Cyssero & Akon, Natural born hustla RM3330722FH3 PT3351993FH3
Doda, Katharsis RM3296290FH3 PT3300349FH3
Enrique Iglesias, Tired of being sorry RM3342483FH3 PT3342447FH3
Gimme more RM3354509FH3 PT3355646FH3
Kaye Styles, Prison Break Anthem RM3326754FH3 PT3283830FH3
Mika, Relax, Take It Easy RM3172941FH3 PT3140485FH3
Nelly Furtado, Say It right RM3247302FH3 PT3205726FH3
Nicole Scherzinger, Baby Love RM3354353FH3 PT3354332FH3
Rihanna, Shut Up and Drive RM3330749FH3 PT3338466FH3
Timbaland, N.Furtado, Give it to me RM3248937FH3 PT3251244FH3
Vayamos Compañeros RM3330934FH3 PT3330921FH3
Wyclef Jean, Sweetest girl RM3330745FH3 PT3358513FH3

POP

Agnieszka Włodarczyk, Zawsze Bylam RM3342495FH3 PT3342443FH3
Cara Mia RM3330767FH3 PT3289625FH3
Cliver, Chodź kochanie RM3281497FH3 PT3281493FH3
Gdy umiera dzień RM3335689FH3 PT3354331FH3
Grupa Operacyjna, Mombo Ty Moja RM3355885FH3 PT3355882FH3
Hurt, Między pomiędzy gdzieś RM3355827FH3 PT3358507FH3
Jay Delano, Just like me RM3354892FH3 PT3354329FH3
Liber, Czysta gra RM3211723FH3 PT3232470FH3
Sugababes, About You Now RM3358128FH3 PT3358512FH3
Świat się pomylił RM3330765FH3 PT3283901FH3

CLUB

Danzel, You Spin Me Round RM3330723FH3 PT3338421FH3
Dj Magic, Cocaine RM3360110FH3 PT3359583FH3
Dj Remo, My Music Song RM3341098FH3 PT3338420FH3
Favretto, People Of The Night RM3355817FH3 PT3359584FH3
Yves Larock, Rise Up RM3358127FH3 PT3359656FH3

ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

**JAK POBRAĆ DZWONEK:**
**REAL MUSIC:** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM3050028FH3).
**POLIFONICZNY:** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472FH3). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472FH3).
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452FH3). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

see more.

NEC Display Solutions

**NOWOŚĆ:**
**Seria NEC AccuSync® WMGX/CX**

**Największa gra RTS powraca!**
**Poprowadź swoją cywilizację do władzy nad całym światem, od zamierzchłej przeszłości aż po daleką przyszłość!**

Premiera – Grudzień 2007

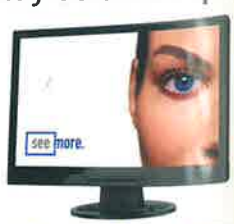
*Zamów już dziś na stronie: http://www.gram.pl/EEIII*

NEC Display Solutions rozszerza ofertę monitorów dla graczy. Oprócz sprawdzonej, uznanej przez rynek i nagradzanej przez prasę serii **NEC MultiSync® GX²Pro** pojawiły się nowe modele dedykowane graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Nowa seria **NEC AccuSync® WMGX/CX** obejmuje modele panoramiczne 19, 22 i 24 cali, łączy w sobie niską cenę, doskonałej jakości wykonanie oraz atrakcyjny wygląd. Lśniąca powłoka OptiClear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Komponentowe wejście wideo, złącze HDMI ze wsparciem dla kodowania HDCP, możliwość wyświetlania telewizji HD, zintegrowane frontowe głośniki stereo, nowoczesny wygląd dzięki ramce ekranu w stylu "piano black" czynią z nowych modeli NEC monitory idealne dla domowego centrum rozrywki.
**Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.**

**www.nec-display-solutions.pl**

NEC MultiSync® LCD20GX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Powłoka ekranu OptiClear
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Złącza: DVI-D, D-SUB
Głośniki opcjonalnie: Soundbar 20W

NEC AccuSync® LCD22WMGX
Monitor 22", 1680 x 1050
Powłoka ekranu OptiClear
Czas reakcji matrycy 5 ms
Kontrast 1000:1
Jasność 300 cd/m²
Złącza: DVI-D, D-SUB, HDMI, Komponent RCA
Głośniki stereo 2 x 2W




NEC AccuSync® LCD24WMGX
Monitor 24", 1920 x 1200
Powłoka ekranu matowa
Czas reakcji matrycy 5 ms
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Złącza: DVI-D, D-SUB, HDMI, Komponent RCA
Głośniki stereo 2 x 3W

*(gray to gray)

Empowered by Innovation NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Grudzień 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.
© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Empire Earth, Sierra i ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. w USA lub/i innych krajach. Windows i przycisk Start Windows Vista Start są zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA (lub innych krajach „Games for Windows® i przycisk Start Windows Vista Start użyto na licencji Microsoft Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.